
Minami
VOL. II - NÚMERO 1 - INCLUYE CD-ROM
REVISTA INDEPENDIENTE DE MANGA Y ANIME
REINA EN LAS AUTONÓMICAS
CARD CAPTOR SAKURA
795 PTAS
4,78 EUROS
Llega a España la fiebre...
POKÉMON
¡Hazte con todos!
KODOMO NO OMOCHA
¿EL NUEVO MARMALADE BOY?
NOTICIAS - ENCARTE - CLAMP - SHIROW - HENTAI - VIDEOJUEGOS - INTERNET - J-POP - OPINIÓN - Y MUCHO MÁS



B.Hunter
B HUNTER
TÚ SERÁS LA LEY
En la ciudad del futuro, la policía se ve obligada a contratar cazarecompensas para mantener el orden. ¿Te atreves a patrullar con tu nave? ¿Podrás vencer a los peligrosos malhechores? ¡Pero cuidado, si te equivocas de sospechoso... tú serás el perseguido!
Lo encontrarás en:
El Corte Inglés
MIDAS
ARES multimedia



Minami. Febrero del 2000

Dirección: María José Castro

Redactor Jefe: Lázaro Muñoz

Colaboran: Marc Ortiz, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Alessandra Moura, Mae Fernández, Manuel Ortega, Hicks, Matsuyama, Andrés G. Mendoza, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Spidei, Eva Díaz, Nuria Plasencia, Ozaki, Ohtahkiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Folken Fanel, Kasumi

Maquetación: LM Software

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Secretaria de dirección: Sonia García
Administración: Asun Castro, Luisa García, Sonia García
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Talleres Gráficos Soler S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas:
SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

***

Minami 2000
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 Sant Joan Despí
(Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50
Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami2000@aresinf.com

Minami

año 2 - número 1

ÍNDICE

· Portada: Card Captor Sakura
· Editorial 3
· Carta abierta a los lectores 5
· Sumario 7
· Noticias 8
· Card Captor Sakura 10
· Pokémon 16
· Kodomo no Omocha 18
· CLAMP 25
· Wish 26
· Fatal Fury 28
· Sección Shojo 30
· Sección Marmalade Boy 31
· Black Magic 32
· Fake 36
· Hentai 38
· Laboratorio Científico 40
· Cajón Desastre 41
· Top Ten 42
· Opinión Incultotaku 43
· Foro de opinión 44
· ¡Esto es Greenwood! 46
· Desde la Torreta de Mazinger Z 47
· Fanzines 48
· No sólo de manga vive el hombre 49
· Curso de japonés 50
· Videojuegos 52
· Internet 54
· Música 56
· J-POP 59
· Cómic 60
· Es mi héroe 61
· Debate 62
· La Palestra 63
· Correo 64
· Instrucciones del CD 66

Carta abierta a los lectores

Bueno bueno bueno, vamos a hacer lo que hace un año, presentar la nueva revista.

Como imaginaréis, mientras yo siga al mando de esto (que puede ser mucho o poco dependiendo de muchos factores) Minami será una publicación independiente, de esas que dicen las cosas a las claras y sin cortarse un pelo ni mucho menos venderse como hacen casi todas las demás. Así pues, cosas como el excesivo precio que Norma pone a sus destramados mangas, cosas como el repetitivo uso que de ciertos dobladores hacen en Manga Films y en Selecta, cosas como el cuelgue generalizado que Planeta hace de sus obras, etc, serán debidamente criticadas en estas páginas. Por supuesto, cuando hagan algo bien hecho también lo diremos (por ejemplo siempre hemos aplaudido las ediciones de Glenat), pero cuando hagan una chapucería no nos vamos a bajar los pantalones como los demás, vamos a ser críticos, hasta el punto de meternos en ocasiones con vuestra actitud, lectores, o incluso decir cosas que no os van a gustar, como por ejemplo que pese a decir que las animaciones japonesas no son tan malas como dicen o que esté bien considerado atacar a Disney, aquí no vais a ver que se diga que lo japo es mejor que las pelis Disney, porque no lo son, ayer mismo vi **Tarzán** y es que está a años luz de cualquier producción japonesa, Ghibli incluido. Vale, se puede decir que las producciones japonesas son más maduras, van a otro público, lo que queráis, pero técnicamente son inferiores, aunque nos joda reconocerlo. Y decir cosas así es peligroso, ya que en este mundillo hay MUCHA gente que no quiere la verdad sino sólo lo que quiere oír o leer. Por ejemplo, hay muchos fans de *Katsura* que no son capaces de asumir que es un autor muy limitado que no sabe salir de sus pasteles con alto contenido erótico. No, ellos quieren oír que *Katsura* es dios, independientemente de lo que ocurra en la realidad. Pues lo sentimos, pero como ya he dicho nosotros no somos como las otras revistas, nosotros vamos a decir la verdad, aunque dicha verdad no sea lo que la gente quiere oír y por tanto nos arriesguemos a perder ventas. Pero las cosas como son, cuando tengáis razón la tendréis, pero cuando no no os la vamos a dar por quedar bien y que nos sigáis comprando como hacen los lameculos de otras publicaciones, Minami tiene algo único: dignidad.

CHII + CHIBICHII



RAVEN

Pasemos al contenido en sí. Que no variará mucho, lo único la pérdida de "monografismo" a la que aludía en la editorial, pero vamos, si compráis todos los número al final tendréis los mismos monográficos sólo que repartidos en diversos números. Es un detalle comercial necesario, ya que Minami cuenta con numerosos *handicaps* y hay que compensar, como por ejemplo no hacerse en una gran ciudad sino en Albacete, con lo que para la información y material dependemos de terceros, dándose casos de que "descuidos" y "olvidos" provoquen por ejemplo que aún no hayamos recibido el dibujo que nos hizo *Haruiko Mikimoto* en el salón (y que tendría que haberse publicado en el número 10 de Minami2000) o que cierta información importante o urgente no llegue a tiempo. Pero nos mantendremos en la brecha, no os preocupéis.

NURIA PLASENCIA

En cuanto a las secciones nuevas, pues las que pensamos que os gustarán, como puede ser una dedicada a conocidos autores como *Wataru Yoshizumi*, *CLAMP*, *Masamune Shirow*, en breve aparecerá una sobre Tsukasa Hojo... y las que vengan. También creamos nuevos apartados como el de Debate, en el que pondremos una especie de tablón de anuncios para que cada cual exprese su opinión como buenamente quiera, ya sea de temas que propondremos o de lo que os dé la gana (y recordad que sigue existiendo una sección específica para vuestra opinión). También inauguramos la sección Es mi héroe, en la que o bien nosotros o bien vosotros repasaremos a los distintos personajes de nuestras series favoritas, ya sean famosos o personajes secundarios casi desconocidos. Abrimos el apartado de puntuaciones con nuestro Top Ten, gracias al cual podremos saber los gustos y preferencias del mundillo.

MAK

¡Ah, sí, y que hemos cambiado de maquetador.

Y no mucho más, ya decía en la editorial que realmente no había mucho que modificar, que Minami ya era la mejor publicación que existía, y que sólo podíamos añadir o retocar un par de cosillas (sí, ya sé que no estamos pecando precisamente de modestos, pero es que de verdad que pensamos que es la mejor, y preferimos parecer unos fantasmas que ser hipócritas e ir con falsa modestia como otros).

Por supuesto, seguimos sujetos a cambios (de hecho estamos teniendo muy en cuenta las encuestas recibidas), y cualquier nueva idea que surja o que nos comentéis seguro que tiene cabida en esta nueva Minami.

Y, evidentemente, seguimos siendo la publicación que más se preocupa por el mundillo y sus inquietudes, pues además de abrir nuevas secciones específicas para que seáis vosotros los que las rellenéis continuamos e incluso aumentamos las posibilidades del encarte (ahora también aceptamos trabajos a color, aunque cortos). Pero no sólo eso, Minami también empieza a meter en el CD todos aquellos fan-fics que nos mandéis (que sean propios, eso sí, nada de cogerle el trabajo a otro), además de intentar meter los cómics que no quepan en el encarte e incluso abrirse a cualquier otra cosa que queráis mandarnos, como canciones propias, páginas web, juegos... lo que sea, Minami es vuestra revista.

Seguro que me dejo muchas cosas en



EM3 + TSUKI + OHTAHKIU



el tintero, pues como de costumbre el tiempo se nos ha echado encima y estoy escribiendo esto con prisas y sin poder pararme bien a pensar y a presentar Minami como es debido, pero bueno, ya iré añadiendo cosas en futuras revistas según me acuerde.

Mira, ya me he acordado de una: los concursos. A partir de ahora en Minami vamos a realizar toda una serie de concursos, que por supuesto tendrán suculentos premios, en este primer número ya no llega, pero en el siguiente os encontraréis un jugoso concurso, ¡y los que seguirán!

Otra, los servicios al aficionado. A partir de ahora intentaremos ofrecer número a número todo una serie de servicios, como los ranking de ventas de distintas tiendas (que no han llegado, lo que os decía de los handicaps) o listados de tiendas especializadas para que sepáis cuál puede ser vuestro centro de abastecimiento más cercano.

Ya no me acuerdo de más, así que eso, que esperamos que esta nueva Minami sea de vuestro agrado, y si no, escribidnos y decidnos por qué.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

PD: Acompañando estas líneas tenéis las fotos de algunos de los redactores de Minami. Enviaron las fotos así, lo juro.


EL COCHE DE LÁZARO

ÚLTIMA HORA

Retrasos que no tienen mucha explicación pero sí cabrean mucho porque hacen que ciertas personas se hayan pegado un palizón de cuidado para nada han llevado a que tenga un tiempo extra, que aprovecharé para comentar las últimas noticias recibidas.

Que son que ya entrados en diciembre las revistas de la competencia no aparecen por ninguna parte (¿les habrá entrado miedo al saber que Minami2000 iba a mejorar todavía más en su conversión a Minami?); saludar (es que se nos había pasado) a las nuevas revistas **Nexus** y **Hentai**, que sin duda harán las delicias de todo aquel que las lea; que ***Pokémon*** está a punto de ser emitido en Tele5; y que nos ha llegado noticia de un evento otaku, a saber:

- Los días 3, 4 y 5 de enero tendrán lugar en Vigo unos encuentros eminentemente divulgativos, es decir que pretender más que nada dar a conocer la existencia de lo japonés al gran público, aunque también habrá lugar para pequeños actos frikis, incluyendo un karaoke. Tendrá lugar en el Centro Social Do Calvario, C/ Numancia nº3, Vigo. Más información en: *www.geocities.com/SiliconValley/Ridge/6085/*

LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS

Por Miguel Romero y Minami. 2-12-99.

ALBACETE
LEGEND
C/ Francisco Pizarro 12. 02004- Albacete
Tel/Fax: (967) 22 05 29

ALICANTE
ATENEO
C/ Portugal, 36. 03003- Alicante.
Tel: (96) 592 30 40.

BARCELONA
ALIEN, EL 8º COLECCIONISTA
C/ Ali Bey, 10. Esq. Pso. San Juan. Barcelona.
Tel/Fax: (93) 232 98 64
e-mail: frank@nexus.es

ANTIFAZ CÓMIC
C/ Mayor de Gracia, 205. 28012- Barcelona.
Tel: (93) 237 81 19.

CHUNICHI COMICS
Travessera de Les Corts, 283. 08014- Barcelona.
Tel: (93) 410 68 48. Fax: (93) 439 06 88.
Venta por correo.

CONTINUARÁ
Via Laietana, 29. 08003- Barcelona.
Tel: (93)310 43 52. Fax: (93) 310 45 21.
Catálogo y venta por correo.

EL CATÁLOGO S. L.
Apdo. Correos 24.341. 08080- Barcelona.
Tel: (93) 450 07 68.
Venta por correo.

FREAKS
C/ Ali Bei, 10. Junto Arco del Triunfo. 08010- Barcelona.
Tel: (93) 265 80 05.

ILUROCOMIC
Pz. Granollers, 5. 08032- MATARÓ- Barcelona.
Tel/Fax: (93) 799 83 85.

LIBRERÍA NEWTON
C/ Riera Alta, 8. 08001- Barcelona.

NORMA COMICS SABADELL
C/ Sant Antoni, 9. 08201 Sabadell (Barcelona).
Tel./Fax: 93 725 89 61
dwight@intercom.es www.intercom.es/norma

TONKAM
Villarroel, 107. 08011- Barcelona.
Tel: (93) 454 71 36.
Venta por correo.

TORPEDO COMICS
Rosend Nobas 13. 08018- Barcelona.
Tel/Fax: (93) 232 14 59.

TOT D- JOX
República Argentina, 47. 08304- Mataró (Barcelona)
Apdo. Correos 154. 08300- Mataró (Barcelona).
Tel: (93) 790 70 41. Fax: 796 17 87.
Catálogo y venta por correo.

UNIVERSAL
Ronda de San Antonio, 9. 08011- Barcelona.
Tel: (93) 443 32 68.

BURGOS
ARTE 9
San Julián, 5. 09002- Burgos.
Tel: (94) 720 40 52.

CÓRDOBA
ALA DELTA COMICS
C/ Antonio Barroso y Castillo nº6- 14006- Córdoba.
Tel: (957) 40 07 10

LA CORUÑA
ARTE 9
Ingeniero Comerma, 5. 15004- Ferrol (La Coruña).
Tel: (98) 131 02 70.

NORMA CÓMICS
C/ San Andrés 122, bajo. 15003- LA CORUÑA
Tel: (981) 20 97 61.
norma@arrakis.es www.tomalinks.com

MADRID
AKIRA CÓMICS
C/ Ginzo de Limia, 32. 28029-Madrid
Tel: (91) 739 62 71
akira@akira-comics.com www.akira-comics.com
Venta por correo.

ATLÁNTICA CÓMICS
Plza. Mª Soledad Torres, Acosta nº2. 28004- Madrid
Tel: (91) 523 33 16.
e-mal: cloack1@teleline.es

ARTE 9
Doctor Esquerdo, 6. 28028- Madrid.
Tel: (91) 402 96 08.
Cruz, 37. 28012- Madrid.
Tel: (91) 532 47 14.
Hilarión Eslava, 56. 28015- Madrid.
Tel: (91) 543 23 43.

GENERACIÓN X
Venta por correo. www.generacionx.es
C/ Galileo, 14. Metro San Bernardo.
Tel: (91) 447 07 46
C/ General Pardiñas, 31.
Tel: (91) 435 23 12.
C/ Fermín Caballero, 57.
Tel: (91) 730 01 68.

MADRID COMICS
Silva, 17. 28004- Madrid.
Tel: (91) 559 16 02. Fax: (91) 559 13 64.

OVIEDO
ARTE 9
Silla del rey, 5. 33013- Oviedo.
Tel: (98) 521 41 87.

VALENCIA
IMÁGENES CÓMICS
C/ Pelayo, 18. 46007- Valencia.
Tel: (96) 352 05 73.

IMÁGENES SHOP
C/ Ruzafa, 14. 46004- Valencia.
Tel: (96) 394 39 24.

VALLADOLID
ARTE 9
Fray Luis de León, 19. 47002- Valladolid.
Tel: (98) 320 99 62.

CASTILLA CÓMIC
C/ Arribas,7. 47002- Valladolid.
Tel: (983) 30 06 45.
C/ Montero Calvo, 28.
47001- Valladolid.
Tel/Fax: (983) 21 17 73.

SEVILLA
ARTE 9
Bustos Tavera, 1. 41003- Sevilla.
Tel: (95) 450 02 63.

NOSTROMO
Carlos Cañal, 24. 41001- Sevilla.
Tel/Fax: (95) 421 18 18.

SAN SEBASTIÁN
ARMAGEDDON
Pza. Marcelino Soro, 2. 20011- S. Sebastián.
Tel: (943) 46 27 82.

ZARAGOZA
LIBRERÍA SAGA
C/ Sta. Teresa 28. 50006- Zaragoza.
Tel: (976) 35 31 04.

TAJ MAHAL

Si tenéis noticias de nuevas librerías por favor hacédnoslo saber para que las incluyamos.

AÑO NUEVO, REVISTA NUEVA

Poco me imaginaba yo, hace más o menos un año, que las cosas iban a cambiar tanto con el fin del milenio. Así, la idea original de cambiar año tras año la numeración en plan Newtype (facilitando también cambios radicales entre una época y otra) ha resultado ser todo un replanteamiento.

¿Por qué? Pues porque ahora ya no estamos solos. Cuando sólo Minami2000 y Dokan, revistas de ARES, llegaban a los kioskos, no había problemas, éramos competencia, pero competencia "colega" (porque el resto de revistas, Neko, Kame y similares, nunca han sido competencia real); pero ahora eso ha cambiado, hay nuevas revistas (si todo sale según lo previsto, para cuando estéis leyendo esto tienen que haber salido 4 revistas nuevas, una más estar en la parrilla de salida, y otras dos estar a punto de caramelo), así que ya no nos vale el mero hecho de estar ahí, ahora ya tenemos que demostrar que realmente somos los mejores, y de ahí el replantear la filosofía de Minami.

Lo que nos ha permitido darnos cuenta de que es que YA somos los mejores. Tras un intensivo análisis hemos llegado a la conclusión de que es que no hay nadie mejor que nosotros, que tenemos la mejor línea editorial, los mejores redactores y el mejor servicio cara al público.

De hecho, si os fijáis lo único que hemos cambiado ha sido un poco el logo y el carácter monográfico, y si bien lo primero responde simplemente a una diferenciación entre las distintas épocas, lo segundo viene dado por intereses comerciales, que no de diferente calidad (esto es, lo que antes hubieran sido unos monográficos típicos de Minami2000 ahora se repartirán entre los distintos números de la nueva Minami, es decir, lo que en Minami2000 hubiera sido un número dedicado a las CLAMP, a Shirow, al Shojo, a los Videojuegos, etc, en la nueva Minami se repartirán en secciones fijas, de manera que comprando todos los ejemplares igualmente tendrás todo lo que hubiera ido en los monográficos, con la diferencia de que con los monográficos sólo te hubieras comprado los del tema que te interesaban y así se "fuerza" a comprarlos todos, ya digo que el cambio responde sólo a intereses comerciales, no vamos a ir de hipócritas como hacen muchas revistas disfrazándolo de "es mejor para vosotros", es evidente que para vosotros lo mejor es un monográfico que incluya todo lo referente al tema de portada que os interese, pero las órdenes han venido de arriba, yo sólo he podido adaptarlas un poco).

Pero vamos, que seguiremos sin engañar a nadie, los temas que vengan en portada se comentarán debidamente, no haremos como otras revistas que te plantan una serie en portada para luego no tener más que 400 ó 500 palabras de nada en el interior (para que os sirva de comparativa, una página de Minami son unas 1000 palabras), amén de seguir nuestra política de no cortarnos un pelo y decir las cosas a las claras.

Porque a ver, en boca de todos están temas como el papel y precios de Norma, la irregularidad de Glenat, el cuelgue de series de Planeta, los repetitivos dobladores de Selecta y Manga Films... Sin embargo, ¿en cuántas revistas habéis visto que se denuncie eso? Lo dicho, que tranquilos que nosotros seguiremos como siempre, sin convertirnos en unos lameculos y pelotas como casi todos los demás.

Y poco más, que para presentar la nueva revista ya tengo las dos páginas siguientes.

Sobre el tema de mi aparente despedida y los rumores que sobre Minami corrían... Bueno, muchos de esos rumores los iniciamos los propios colaboradores (de hecho, el de que Minami iba a cerrar lo inicié yo mismo); sobre mi despedida, bien, no es ningún secreto que esto no es a lo que quiero dedicar mi vida, así que estoy sujeto a que en cuanto me surja algo en lo mío lo deje todo para meterme de cabeza en ello. Pero tranquilos, que supongo que incluso en ese caso seguiría siendo un colaborador habitual y escribiendo mis conocidos artículos de opinión.

Ahora llega el turno de la dedicatoria, porque sí, porque me apetece dedicar esta nueva Minami.

Se la podríamos dedicar a los hijos de las integrantes del mundillo que no hace mucho que han nacido. Se la podríamos dedicar a Duna, Chibichii, la recién nacida hija de Chiisai (¡felicidades!). Se la podría dedicar a mi recién nacida sobrina, Irene (bueno, esto sería un poco egoísta, ya puestos en ese plan también se lo podría dedicar a mi queridísima Isabel, o a mi madre, o a...)... Pero creo que lo mejor será dedicársela a los que realmente dan vida a esta revista, que sois vosotros, lectores.

Gracias por estar ahí y demostrarnos mes a mes con vuestras compras que sabéis lo que queréis, que no sois tontos ni os dejáis engañar y que estáis con quienes de verdad son los mejores: nosotros.

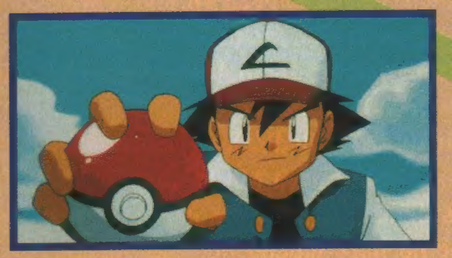
THIS IS WHO WE ARE

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Minami

Empezamos el año, el siglo, el milenio y lo que haga falta con un especial noticias **Pokémon**. Para empezar, recordar que se emite en el canal Fox Kids de Canal Satélite Digital de lunes a viernes a las 16:40 (repetición del capítulo del día anterior) y a las 10:45 (capítulo nuevo). Pero esto sólo hasta el 10 de enero, con el fin de las vacaciones vuelve a su horario "típico" (el que ha tenido durante diciembre, vamos), que es el capítulo repetido a las 8:10 y el nuevo a las 19:35 (por supuesto, todo esto está sujeto a cambios según la propia Fox Kids indica). Además, para los interesados, la serie volvió a empezar desde el capítulo 1 el pasado 20 de diciembre, así que según haya salido publicado este número podéis pillarla relativamente pronto (de hecho, que termine tan pronto en la Fox Kids huele mal, sale que son 52 capítulos, lo que me da que no es toda la serie ni mucho menos).

Y, si no tenéis Canal Satélite, Tele5 la va a emitir a nivel nacional. Según la rueda de prensa que dieron ayer, la emitirán a las 18:15, después del Club Disney (en horario estrella, vamos, lo único que le faltaba, ahora sí que se confirma que va a ARRASAR). De nuevo según dijeron ayer en la rueda de prensa, empezarían a emitirla el lunes 20 de diciembre (mira, coincidiendo con la reemisión de la Fox Kids), aunque hay rumores de que quieren hacerlo antes, el lunes 13.



Por supuesto, ya se han visto numerosos artículos y reportajes criticando esta serie y comentando lo perjudicial que es. Supongo que todos esos payasos estarán orgullosos y se creerán muy inteligentes por haberle podido sacar algo malo a una serie de dibujos (imagino que no tendrán el suficiente cerebro como para darse cuenta de que cosas malas se le pueden sacar incluso a la Biblia, por poner un ejemplo de algo considerado bueno y sagrado), pero en Minami no desperdiciaremos ni una sola página con todos esos mataos que supongo buscan un poco de publicidad con el escándalo barato (más o menos lo que ha intentado el payaso ese, el tal *Gil*, con su cutrepelícula en la que nuevamente se ataca al rol y se demuestra que quien ha hecho el guión no tiene ni pajolera idea de lo que es un juego de rol).

Más cosas de **Pokémon**... pues que en USA la película ha arrasado (ha superado las taquillas de algunas de las todopoderosas pelis Disney), que ya ha habido alguna peleílla por los cromos del susodicho **Pokémon** (con lo cual se ha puesto el grito en el cielo, me pregunto por qué no se hace lo mismo cuando la pelea sea debida a los cromos de los jugadores de beísbol yankis (que también las hay, como en todo)), que se ha prohibido una colección de cartas porque en una concreta salía la típica esvástica ésta tan común en algunas series japos (por ejemplo en **La Espada del Inmortal** o en **Kabuto**) ya que es un emblema tradicional de mucho antes del maldito Hitler porque los judíos se han escandalizado (esto hasta cierto punto es normal)... lo habitual, vamos.

Sobre la mencionada película, está a punto de estrenarse en México, y se rumorea que en breve podría hacerlo aquí en España.

Qué más... bueno, que la Fox Kids tiene una serie de especiales, en concreto los días 31 de diciembre y 1 de enero hay unos macroespeciales **Pokémon** con 8 episodios seguidos (en concreto creo que los capítulos 13 al 20), y que los días 5 y 6 de enero cambia de horario (a las 10:55 y 17:05) ya que hay un especial denominado "regalo de reyes" en el que pondrán dos capítulos de las tres series favoritas (así que atentos no sea que una sea nuestra querida **Pokémon**).

Y ya está, sólo aconsejaros que pilléis la cosa desde el principio porque esta serie va a ser la bomba, puede que por fin tengamos a la sucesora (y personalmente creo que incluso desbancadora) de la archiconocida **Dragon Ball**. Recordaros también que estéis atentos al próximo número de Minami, que será un especial **Pokémon** (de hecho, sólo problemas de tiempo han impedido que fuera este, pero está casi terminado, y es COJONUDO, me gusta especialmente la comparativa entre el lema del Team Rocket original japo, el yanki y el español (se incluyen los respectivos vídeos en el CD)). ¡No os lo perdáis!

Bueno, vamos ahora con otros canales (la Fox Kids también emite las series de Marvel, pero de eso hablaremos otro día, que al fin y al cabo no son japos), en concreto el canal Buzz de Vía Digital, que cambió a última hora sus series de **Orphen** y **Nazca** por **Generator Gawl** y **City Hunter 3**.



Así pues, la configuración de series de anime de este canal queda tal que así: A las 21:30 **City Hunter 3**, a las 22:00 **Generator Gawl** y a las 22:30 **¡Estás Arrestado!** (**Taiho Sichauzo**!). En cuanto a películas, en enero tenemos el día 2 **Art of Fighting**, el día 9 **Samurai Shodown**, el día 16 **Fatal Fury** 1 (**La Leyenda Del Lobo Hambriento**), el día 23 **Fatal Fury** 2 (**El Nuevo Combate**) y el día 30 **Fatal Fury** 3 (**La Película**), todas a las 23 horas. Las de Fatal Fury las tenéis comentadas en este mismo número, por si queréis ir abriendo boca. En el Club Super 3, como siempre, **Doraemon**.

Por su parte, el canal C: de Canal Satélite Digital emite de vez en cuando películas de Selecta Visión (en concreto yo he visto muchas de las de **Mazinger Z**), pero no conseguimos que nos pasen los horarios, así que tendréis que estar atentos si tenéis dicho canal.

Respecto a otros canales... pocas novedades, la mencionada de **Pokémon** en Tele5 y poco más (ya sabéis que las televisiones no son precisamente informativas). Quizá reseñar la emisión de **Isami** (serie que se dio a conocer en el canal autonómico andaluz y de la que hablamos en el número 4 de Minami2000) en el canal autonómico catalán de lunes a viernes a las 7:30 de la mañana.

Y hablando de series de anime, según datos de Sofres (*www.sofresam.com*) facilitados por el webzine Manga.es (*www.mangaes.com*), a pesar del omnipresente fútbol, algunos programas de anime han conseguido colarse en los rankings de audiencia de ciertas autonómicas. En concreto en la semana del 22/11/99 al 28/11/99 **Card Captor Sakura**, nuestra serie de portada, se colocó como el tercer programa más visto de Canal 2 Andalucía, y la incombustible **Dragon Ball Z** ha sido el segundo programa más visto del Canal 33 catalán.

Sobre vídeo... también pocas novedades, casi ninguna, de hecho, solamente la continuación de las series que ya llevan un par de meses saliendo. Aunque ha habido rumores, en concreto sobre Dinamyk SK España, pues ha corrido la voz de que se va a editar en breve **Gunbuster** en versión original subtitulada a petición del propio *Hideaki Anno* (el sobrevalorado estafador de Gainax). Bien, el caso es que a día de hoy en Dinamyk dicen que sólo están a punto de firmar **Otaku no Video**, nada más.



Esperemos que la cosa no quede en meros rumores (más información sobre ambos títulos en anteriores números de Minami2000 -en concreto el 5 y el 8-). Y seguimos esperando que Filmax lance **Spriggan**, pues anunciaron que se estrenaría en pantalla grande, al igual que la peli de **Pokémon** y **Mononoke Hime**.

Respecto a las editoriales, también pocas noticias (parece como si todos hubieran pensado que el mundo se acabaría el 31 de diciembre y no se hayan molestado en montar nada más allá de dicha fecha), tan sólo Planeta deja entrever que quizá, con suerte, pudieran estar para enero **Arms** (una serie del autor de **Striker** de 7 números en formato biblioteca manga), **Anton** (una serie de samurais del autor de **Venus Wars**) y los ya anunciados alguna que otra vez 3 últimos tomos de **Cazadores de Magos**. Glénat tampoco dice nada, aunque anuncia que tras el tomo 18 de **Sailor Moon** (el último) comenzará a editar **Sailor V** (ambas comentadas en el número 1 de Minami2000). De Norma, como de costumbre, no sabemos nada (bueno, sí, que hace poco sacó unas láminas tamaño enorme con dibujos de *Shirow*), imagino que de aquí a un par de meses, cuando nuestro número de enero sea una antigualla, nos llegará su nota informativa con la lista de novedades para enero. Por cierto que debido a causas de fuerza mayor (voy a matar a alguien) no se dijo en las noticias del número anterior que en Dude también están otros grandes del manga español como *Nacho Fernández* o *Roke González* (es que sólo mencionamos a *Olivares*).

Pasamos a las asociaciones de defensa y apoyo al manga, y en esta ocasión le toca el turno a la **Asociación Shinsen**, que está realizando una serie de proyecciones de anime en el Centro Juvenil Caro Baroja de Madrid, para más información llamar al teléfono 91-6803302 o en *shinsen@lettera.net*. Y seguimos con asociaciones, pues recientemente se ha tratado de resucitar **Tomodachi** (que estaba bastante congelada), de hecho, se supone que *Chii* ha enviado el primer boletín y que irá en el CD, pero no meto la mano en el fuego que luego pasa lo que pasa. Ya sabéis, si no está en el CD, estará, palabra.

ASOCIACION JUVENIL DE CULTURA JAPONESA, MANGA Y ANIME
SHINSEN

Reseñar también la creación del "**Centro de la Historieta de Alfacar**" en Granada. Un proyecto que ya se ha dado en otras localidades (por ejemplo Albacete ^_^) consistente en incluir dentro de la Biblioteca Municipal una sección donde se incluyan tebeos, revistas, pósters, fanzines y libros dedicados especialmente al tema de los cómics para su público uso y disfrute.

Seguimos recibiendo noticias de más programas dedicados al cómic o imanga, las últimos de Reus y de Pontevedra. Seguid informándonos que hagamos un buen listado.

Y si lo vuestro son los foros de opinión discusión en internet, no dejéis de apuntaros a **Manganime2000**, un foro de lo mejorcito que nos hemos encontrado en los últimos tiempos, con mucha info, datos, gente y buen rollo. Para suscribirse enviar un mail vacío a: *manganime2000-subscribe@onelist.com* o bien haciéndolo directamente en *www.onelist.com*.

Si sois de Madrid, no dejéis de acercaros al **Certamen de Cómic INJUVE '99**, en la Sala Amadís (José Ortega y Gasset, 71. Madrid). De Lunes a Viernes de 10 a 14 y de 17 a 20,30 y los Sábados de 10 a 14horas, excepto festivos. Contacto: Servicio de programas Culturales; tel: 91 347 78 67; fax: 91 347 7889; correo-e: *programas@mtas.es*

Tenemos también noticias que nos van llegando desde distintos puntos de Latinoamérica, pero como nuestra revista allí llega con mucho retraso las noticias estaría totalmente desfasadas para entonces, así que nos limitaremos a las más atemporales o aprovechables aquí, como por ejemplo que en México han salido a la venta los DVDs de **Evangelion**, doblados a cuatro idiomas, entre ellos el español (ahora bien, ¿cuál de las muchas versiones que hay del mismo?). De todas formas, es de suponer que esté también subtitulado a nuestro idioma nacional, con lo que los más fanáticos podrían tener por unos 22 dólares lo que siempre han querido, **Evangelion** en versión original subtitulada (se pueden conseguir en Animenation).

Por último, no podemos dejar de reseñar el notable esfuerzo que diversos aficionados están haciendo para conseguir sacar en castellano ciertas obras a través de la fanedición. En concreto sé que se están llevando a cabo ediciones de **Maison Ikkoku**, **Ashen Victor**, **Kaze to Tani no Nausicaä**, **Fushigi Yuugi**, **Tokyo Babylon** y **Zetsuai**. Os mantendremos todo lo informados que podamos.

Y ya, que me he pasado y con mucho del espacio de la sección, para otro número tendrán que quedar las noticias japonesas y demás países extranjeros, pero de momento vamos a centrarnos en lo básico e importante, que es lo que ocurre y se puede conseguir en nuestro país.

CARD CAPTOR SAKURA

SAKURA, LA CAZADORA DE CARTAS

Yo soy de los que piensan que **Card Captor Sakura** (**CCS** en adelante) es un producto que ha tenido una gran repercusión gracias a mezclar componentes de *magical girls* con el magnífico estilo de las *CLAMP*. El trato con los personajes, su carisma, y la buena dosis de suspense que le han imprimido (la mayoría de las series de *magical girls* tienen un desarrollo bastante lineal) hacen de ella algo distinto y, por lo tanto, nacido para el éxito.

Aunque la serie tiene ya tres añitos (empezó a serializarse en el numero de Julio de 1996 de la prestigiosa revista Nakayoshi de Kodansha, donde también se publicó otra obra de *CLAMP*, **Magic Knight Rayearth**), sigue siendo de actualidad gracias a que acaba de empezar la emisión de la tercera serie de animación en Japón (en cuanto tengamos información sobre ella, seréis los primeros en saberlo), y que ya ha sido emitida en algún canal autonómico de nuestro país (en concreto los de Andalucía, cuentan los rumores que en breve podrían hacerlo en más). Por otro lado, la versión del manga sigue publicándose en la actualidad, con 9 volúmenes ya editados, y el décimo que seguramente ya habrá salido cuando leáis estas líneas.

EL MANGA

La primera saga

Hay dos partes en el manga, y las *CLAMP* las dividieron por sagas: la primera es la saga de las cartas de *CLOW*, que termina con el juicio al que se somete a *Sakura* al haberlas recuperado, y la segunda empieza con la aparición de *Eriol y Nakuru*.

La historia empieza cuando *Sakura Kinomoto*, una estudiante de lo más normal (aunque una de las más populares del instituto), descubre por casualidad el libro de *Clow* en su casa. Al abrirlo, deja escapar accidentalmente las cartas de *Clow*, además de *Kerochan*, quien debía guardar las cartas. *Kerochan* le explica que deben recuperar las cartas, pues si no lo hacen ocurrirán grandes desastres en la tierra. A partir de ese instante *Sakura* se convertirá en cazadora de cartas, y su objetivo será recuperarlas para ser juzgada luego y obtener el título de maestra. Para ello deberá utilizar una vara que le entrega *Kerochan*, así como la magia de las cartas que ya hubiese capturado anteriormente. No es tarea fácil, pero contará también con la ayuda (bueno, ayudar no ayuda mucho, pero lo intenta) de *Tomoyo Daidouji*, su amiga rica, quien se dedicará a filmar en vídeo los combates de *Sakura*, así como diseñarle la ropa con la que cazará a las cartas (en cada combate cambia de modelito, y algunos son alucinantes). Aparte de ellas está la familia de *Sakura*, formada por *Touya Kinomoto*, su hermano, y *Fujitaka Kinomoto*, su padre. La madre de *Sakura*, *Nadesico*, murió ya hace tiempo, y viven los tres solos. El chico que le gusta a *Sakura* es *Yukito Tsukishiro*, el mejor amigo de *Touya*, aunque es algo bobalicón. Al principio de la serie, la cosa no tiene ninguna trama destacable, solamente sigue la línea principal, y *Sakura* se dedica a cazar las cartas que van apareciendo. Esto hasta que empiezan a



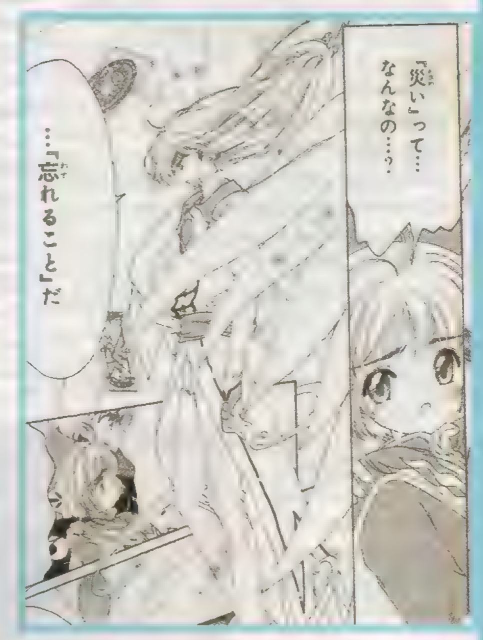
REPORTAJE

aparecer nuevos personajes: *Li Syaoran* llega desde China con el mismo propósito que *Sakura*. En el pasado, la familia de *Li* estuvo relacionada con el creador de las cartas, *Clow* (a quien vemos fugazmente en algunos momentos) y *Li* no está dispuesto a cedérselas a *Sakura*. Las circunstancias harán que termine siendo uno más de los amigos de *Sakura*, aunque sigue siendo desconfiado y raro en su comportamiento. De todas formas, sabe bastante más del tema que



Sakura. Aunque pueda parecer la pareja perfecta para *Sakura*, a veces nos hace dudar con su comportamiento con *Yukito* (¿yaoi infiltrado en otro manga de las *CLAMP*? ^ ^). Otro personaje importante será *Mizuki Kaho*, una antigua novia de *Touya*. Hasta aquí, todo normal, si no fuera porque le sobrepasa por bastante en edad, y que resulta ser la profesora sustituta de matemáticas de *Sakura* (una asignatura por la que la chica no tiene mucho aprecio). *Mizuki* sí que sabe mucho más de lo que cuenta, pero por suerte es de las buenas, y ayudará siempre que pueda a *Sakura*, por ejemplo al capturar la carta "Maze" (laberinto), y será determinante en el juicio a *Sakura*. Ahora ya tenemos los personajes principales de la primera saga. La historia se basará en conseguir las cartas, alternando con insinuaciones de que todos y cada uno de los personajes tienen algo que ocultar, y participan, a su modo, en la historia de las cartas de *Clow*. *Tomoyo*, *Mizuki* y *Li* son los únicos que sabrán del objetivo de *Sakura*. Esta primera saga dura hasta el final del tomo 6. En él, *Sakura* caza la penúltima carta, y *Kerochan* recupera su forma original, la de *Kerberos*, bastante más imponente que la que tenía. Al capturar la última, despierta el juez de las cartas, *Yue*, lo que sorprende a todos, puesto que era uno de los amigos de *Sakura* (aunque él no tiene ni idea, y tampoco se da cuenta luego de sus "lapsus" mentales). Está dispuesto a luchar con ella para averiguar si puede ser maestra en cazar cartas. Si pierde, olvidará todo lo relacionado con *Clow* y las cartas se volverán a escapar. **Atentos que voy a contar el final, si no queréis enteraros id directamente al siguiente apartado.** Aunque al principio lleva las de perder, *Mizuki* sacrificará su arma (con la que había ayudado a *Sakura* en muchas ocasiones) fusionándola con el bastón de *Sakura* para formar una nueva arma, con la que nuestra cazadora favorita vencerá a *Yue* (y a partir de entonces, le ayudará en su cometido). Después será transportada a un lugar donde está *Clow*, el creador de las cartas, quien la felicitará por haber conseguido el título, además de advertirla de que a partir de entonces van a aparecer los problemas de verdad. Así acababa la primera saga, que hubiera podido cerrar la serie, pero ésta continuó (puede que por presión por su éxito, o porque no habían cerrado todos los interrogantes).

Empiezan a ponerse las cosas muy, pero que muy interesantes. Para empezar, *Mizuki Kaho* desaparece, y llegan dos personajes nuevos: *Eriol Hiiragizawa* y *Nakuru Akizuki*, junto con *Spinel*, una mascota al más puro estilo *Kerochan* (y que tiene también su versión en bestia, *Spinel Sun*). *Nakuru* también puede transformarse, entonces es *Ruby Moon*. A partir de entonces, empiezan a ocurrir cosas extrañas, y no es culpa de las cartas de *Clow*. Además, cada vez que *Sakura* utiliza una carta, ésta se convierte en "Carta de Sakura", señal de que es una maestra. *Nakuru* parece tener cierta fijación por *Touya*, y éste empieza a desarrollar ciertos poderes, parece notar cuando alguien no es humano. Aparte de esto, *Sakura* y *Touya* ven cierto parecido entre *Eriol* y su padre, *Fujitaka Kinomoto*. Hasta que se descubre la verdadera identidad de *Eriol*, quien es la reencarnación de un personaje muy, pero que muy importante. Y ya no os cuento más, que si no os voy a reventar la serie. Mejor que juzguéis vosotros mismos. El anime está a vuestra disposición (si no se ha empezado a emitir ya por vuestra autonómica, podéis buscar a algún amigo que se haya grabado la serie, y el manga se está editando en estados unidos, o sea, en un idioma medianamente comprensible).



Como ya habréis comprobado, **CCS** tiene suficientes recursos como para que la serie sea interesantísima, además de que las chicas de *CLAMP* le saben añadir mucha intriga, y secretos que se nos van desvelando muy poco a poco. He intentado desvelaros lo mínimo para poder explicar la trama principal, ahora os tocaría a vosotros el jugar al quién es quién.

EL ANIME

Al ser *CLAMP*, y tener el éxito que tuvo, es lógico que **CCS** tardase más bien poco en salir como serie de animación (bueno, casi dos año, pero no iban a crear la serie de la nada ^ ^U). Empezó a emitirse en el canal NHK a partir de Abril de 1998, a las 6:00 de la tarde (y luego las APAs van diciendo que en Japón el anime se emite de madrugada...). La primera serie duró exactamente 35 capítulos, y la segunda abarcó 11 más (hasta el 46) y ha terminado justo ahora (empezó en Septiembre de este mismo año). Estas dos series abarcan en su totalidad la saga de las cartas de *Clow*, y con su finalización se ha editado un libro-guía del que ya hablaré luego. Las dos series tuvieron *openings* y *endings* independientes, siendo, respectivamente, "*Catch you, catch me*" y "*Groovy*" para la primera y "*Dreaming of you*" y "*Honey*" para la segunda. La animación es excelente teniendo en cuenta que es una serie, y además de larga duración. En cuanto a la historia, sigue el mismo desarrollo que el manga, y la línea argumental es perfecta para separarla en capítulos. Las diferencias entre manga y anime son mínimas, reduciéndonos a que en el anime aparece la prima de *Li Syaoran*, *Mei Ling*, y que hay más cartas de *Clow* (por eso de alargar el rollo). Además, el anime empieza con *Sakura* sin ser cazadora de cartas, mientras que en el manga ya lo es desde el principio. La serie se ha recopilado en Japón en cinta y LaserDisc, 12 volúmenes a razón de 3-4 episodios por volumen.

Las chicas de *CLAMP* no se quedaron al margen de la animación, y eso se nota, pues colaboraron tanto en el guión como en el diseño de los personajes. Éste



corrió a cargo de *Kumiko Takahashi*, quien ya se había ocupado de otra obra de *CLAMP*, **Tokyo Babylon**, así como del anime de **DNA2**.

Si les echamos una miradita a los dobladores, veremos que algunos son bastante famosillos. *Sakura Tange*, la dobladora de *Sakura Kinomoto* es, sin ir más lejos, *Suzu* en **Marmalade Boy**, así como un montón de personajes de anime conocidísimos. *Megumi Ogata* dobla a *Yukito* (así de afeminado queda el tío, ughs -_-) y dobló también a *Shinji Ikari* en **Evangelion** o *Keiichi Morisato* en **Ah!Megamisama**. *Aya Hisakawa* le da el acento de Osaka a *Kerochan* y *Junko Iwao* dobla a *Tomoyo Daidouji*. En la versión española, se encargó el mismo equipo que dobló **Marmalade Boy**. Una nota curiosa es el doblaje de *Kerochan*: en el original Japonés, *Kerochan* tenia acento de Osaka (algo así como si aquí tuviera acento andaluz o gallego). Cuando trajeron la serie aquí se decidió darle acento sudamericano, al más puro estilo de los culebrones venezolanos (como se dé el hecho que *Kerochan* tenga este acento por alguna razón, ya me lo veo en la versión española diciendo que viene de Argentina ^ ^UU).
En España, Arait Multimedia trajo la serie, y se emitió por primera vez en Canal Sur. También se rumoreó que se iba a sacar en vídeo junto a una revista del mundillo (bueno, en dicha revista lo anunciaron oficialmente), pero la cosa se quedó en rumores (o casi (porque en Minami... bueno, mejor me callo y así luego será una sorpresa)).

LA PELÍCULA

El 21 de Agosto de este mismo año se estrenó en los cines japoneses la esperada película de **CCS**. La historia fue creada especialmente para la película, cómo no, con la colaboración de *CLAMP*.
Es el ultimo día de colegio antes de las vacaciones de invierno, y después de que les den las notas (la mejor es *Tomoyo*, aparte de rica debe ser un genio), *Sakura* va a comprar una libreta, y tiene la oportunidad de jugar al típico juego de la caja rellena de pelotitas de colores (depende del color de la pelotita que cojas, ganas una cosa u otra ^ ^). De un modo bastante extraño, *Sakura* gana el mejor premio: un viaje a Hong Kong. Como su padre no puede ir, acaba yendo con *Touya* y *Yukito*, y en el aeropuerto se encuentra con *Tomoyo*, con su cámara y un montón de vestidos para *Sakura* por si acaso. En Hong Kong se encontrarán con *Li Syaoran* y su familia (su madre y sus cuatro hermanas). Allí



empezarán a ocurrir cosas extrañas, y alguien que conoció a *Clow Reed* (el creador de las cartas) tiempo atrás es quien tiene la culpa.
La animación de la película fue excelente, con una duración de 80 minutos y la participación especial de *Megumi Hayashiwara*, quién dobló a la rival de *Clow*. Además se exhibió un corto de **Clover**, otra serie de *CLAMP*.

FIGURAS, GOODS Y DEMÁS

Bueno...La verdad es que no sé por dónde empezar ^ ^U. Cuando una serie tiene tal nivel de éxito, pierdes la cuenta de las cosas que llegan a salir sobre ella, por lo que me limitaré a lo más importante.
Tenemos los correspondientes CDs, de los que ya os hablará *Josema* en la sección de música, sólo destacar que aparte de las recopilaciones musicales tenemos los de drama (esos en que todo son



conversaciones entre los personajes). En cuanto a las tarjetas, diferentes colecciones, incluyendo las *trading cards* que van en sobrecitos de diez con alguna especial. De las figuras, todo lo que queráis, desde muñecos de trapo de *Kerochan* (como siempre, la mascota de la serie tiene un éxito impresionante), pasando por muñecos de plástico, los más fáciles de conseguir por aquí, así como las figuras de resina. Una de las cosas a destacar es la caja de *Clow*, que contenía una reproducción de las cartas que caza *Sakura* en la serie. Llaveros, pins y demás no faltaron. Hasta con la *Nakayoshi* podías conseguir algunos de estos objetos. En fin, todo lo que se edita normalmente, material de papelería incluido en cantidades industriales.

Y, cómo no, los videojuegos. Salieron dos, uno para Gameboy Color y uno para Playstation. El primero, el de Gameboy, se tituló "*Card Captor Sakura: Itsumo Sakura-chan to Issho*", producido por EMU salió el 15 de Mayo de este mismo año al precio de 4380 yens de nada. El segundo, de Playstation, se tituló "*Animetic Story Game 1: Card Captor Sakura*", producido por Arika lo tenemos en las tiendas japonesas desde el 5 de Agosto a 6300 Yens. Todavía no se nada del de Gameboy, pero el de Playstation es un RPG de los de toda la vida, lástima que esté en japonés.

CARD CAPTOR SAKURA FUERA DE JAPÓN

Me voy a limitar a dos mercados, el de USA y el de aquí, ya que son los que más interesan, supongo.

En España, aparte de que ya van por la quinta reemisión en Canal Sur 2 (o eso me han dicho), se espera ver prontito en otras autonómicas. En cuanto al manga, poco se sabe, supongo que lo ideal sería una emisión en algú n canal estatal (como en su día con **Marmalade Boy**), con lo que tendríamos el manga asegurado. Puede que sea mejor que esperemos a ver si funciona **X**, otro producto de *CLAMP* que Planeta intentará republicar en un formato más aceptable que el último. El *merchandise* de la serie es fácil de encontrar en algunas tiendas especializadas, y si os hacéis con los *tankoubons* (tomos recopilatorios) japoneses, los *scripts* en español de parte de ellos se pueden conseguir fácilmente por internet.

El otro mercado del que hablaré es el americano, dada su proximidad con el nuestro (muchas veces, el pobre aficionado español debe echar mano de las ediciones en ingles -léase **Nausicäa**, que por cierto me volvieron a asegurar que se publicará en breve- (*NdL: Qué curioso, a mí me dijeron lo mismo hace 5 años, incluso Juanjo Sarto me prometió que me encargaría de llevar el correo de la serie*)). Han comprado ya 70 episodios del anime (35 de la primera serie + 11 de la segunda + 26 que supongo que durará la tercera). Lo mejor es que también va a salir la edición en DVD VOSI (versión original subtitulada al inglés), preferible ya que en la emisión por TV lo más normal es que sea censurada (aunque no sé qué van a censurar de **CCS** ^ ^U). En cuanto al manga, va salir por mano de Mixx Entertainment en breve. Esperemos que aquí también llegue.

MI OPINIÓN

Aquí se supone que debo concienciaros para que apedreéis a las editoriales y a las cadenas de TV para que esta serie consiga una mayor difusión. Pues bien, en contra de lo que se suele pensar muchas veces sobre este tipo de anime, **CCS** es una serie que puede gustar a gente de cualquier edad, si no preguntádselo a *Chiisai* ^_~. Coge lo mejor de las series de *magical girls* (que nunca me han gustado, dicho sea de paso) y le añade el toque especial *CLAMP*, así como el magnifico dibujo que te pega en cada página que lees. La intriga sobre lo que esconden los personajes, o de dónde provienen, y la impresión de que al final todos están relacionados con el embrollo de las cartas de *Clow* es lo que a mí más me atrajo. Dadle una oportunidad, por pequeña que sea, y no os defraudará, que lo digo yo.

Mak
tabris@retemail.es



PERSONAJES



Sakura Kinomoto

Aniversario : 1/4
Grupo sanguíneo : A
Asignatura preferida : Gimnasia, música.
Asignatura que odia : Matemáticas.
Color favorito : Rosa y blanco.
Flor favorita : La de cerezo (Sakura es cerezo en japonés ^^).
Comida preferida : Arroz frito con huevo, fideos.
Comida que odia : Taro.
Alegre y jovial, será la encargada de recuperar todas las cartas de Clow y convertirse en maestra cazadora de cartas.



Touya Kinomoto

Aniversario : 29/2
Grupo sanguíneo : 0
Asignatura preferida : Química.
Asignatura que odia : Ninguna
Color favorito : Azul.
Flor favorita : La del melocotonero.
Comida preferida : Carne.
Comida que odia : Tofu (especie de requesón hecho con soja)
El hermano de Sakura, tiene un sexto sentido que le permite notar los poderes que tiene la gente, así como saber si son humanos o no.

Tomoyo Daidouji

Aniversario : 3/9
Grupo sanguíneo : A
Asignatura preferida : Chino, música.
Asignatura que odia : Ninguna.
Color favorito : Amarillo claro y blanco.
Flor favorita : La orquídea y la de cerezo.
Comida preferida : Fideos y sushi (pescado crudo)
Comida que odia : Comida italiana.
Afición preferida : Grabar cosas con su nueva videocámara.
La niña rica de la clase, y mejor amiga de Sakura, se dedicará a grabar en vídeo todo lo que hace Sakura, además de diseñarle los modelitos que luce.

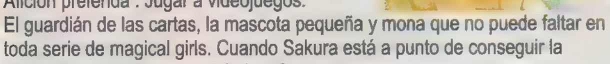
Yukito Tsukishiro

Aniversario : 25/12
Grupo sanguíneo : AB
Asignatura preferida : Matemáticas.
Asignatura que odia : Ninguno.
Color favorito : Blanco.
Flor favorita : Flor de nieve.
Comida preferida : Cualquier comida.
Comida que odia : Ninguna.
Afición preferida : Comer.
Tímido e inocente, es el mejor amigo de Touya, y el chico del que está enamorado Sakura. Esconde algún que otro secreto.



Kerochan

Aniversario : Secreto.
Color favorito : Rojo, naranja.
Flor favorita : Girasol.
Comida preferida : Dulces.
Comida que odia : Comida picante.
Afición preferida : Jugar a videojuegos.



El guardián de las cartas, la mascota pequeña y mona que no puede faltar en toda serie de magical girls. Cuando Sakura está a punto de conseguir la última carta adquiere su verdadera forma.

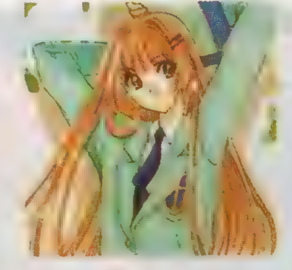
Li Syaoran

Aniversario : 13/7
Grupo sanguíneo : 0
Asignatura preferida : Matemáticas.
Asignatura que odia : Chino.
Color favorito : Verde.
Flor favorita : Flor china.
Comida preferida : Chocolate.
Comida que odia : Taro.
Llega a Japón con el mismo objetivo que Sakura, tímido y con una fijación especial por Yukito, acabará siendo uno más de los amigos de Sakura.

Mitsuki Kaho

Aniversario : 11/2
Ocupación : Profesora.
Comida favorita : Vino (aunque yo diría que esto es una bebida ^^U)
Afición preferida : Caminar.
La profesora sustituta de matemáticas de Sakura, tiene mucho que esconder. Salió en un pasado con su hermano Touya, y ayudará con sus poderes a Sakura en muchas ocasiones.

Nakuru Akizuki



Aniversario : 23/10
Grupo sanguíneo : AB
Asignatura preferida : Matemáticas.
Asignatura que odia : Ninguna.
Color favorito : Rojo.
Flor favorita : Reina de las noches (ni idea de que flor es esa, oye)
Comida preferida : Es secreto.
Comida que odia : Ninguna.
Llega a la escuela junto con Eriol, y se tira encima de Touya siempre que puede. En realidad, se puede transformar en Ruby Moon, y no es humana.

Eriol Hiragizawa



Aniversario : 23/3
Grupo sanguíneo : AB
Asignatura preferida : Ninguna.
Asignatura que odia : Ninguna.
Color favorito : Negro.
Flor favorita : La de cerezo.
Comida preferida : Cosas dulces.
Comida que odia : Ninguna.
Llega desde Inglaterra, y vive junto con Nakuru y Supichan. Un tipo bastante raro, será el causante de algunos de los disturbios al comenzar la segunda saga.

Supichan - Spinel sun



Aniversario : Secreto.
Color favorito : Negro y verde.
Comida preferida : Comida amarga (¿?)
Comida que odia : Las cosas dulces.
Afición preferida : Leer libros.
Libro preferido : Cualquiera de brujería.
Muy mono, pero bastante tétrico, es lo que Kerochan a Sakura con Eriol, y también puede cambiar de forma.

LIBROS DE ILUSTRACIONES

Hasta ahora han salido tres libros de ilustraciones, uno para el manga y uno para el anime. El tercero es la guía de la serie, pero lo incluyo aquí de todas formas.

El **Card Captor Sakura Illustrations** contiene las ilustraciones que hicieron las chicas de *CLAMP* para la edición del manga en la Nakayoshi. Tiene 76 páginas a todo color, así como un póster, un manga de 14 páginas b/n sin relación con la trama principal y una shitashiki de regalo. En la portada se especifica "Clow Cards", por lo que lo más seguro es que no tarde en aparecer otro libro de ilustraciones dedicado a la saga de *Sakura*. El libro fue editado por Kodansha en Julio de 1997, al precio de 1900 ¥ (que aquí se convierten en 4500 pelas, más o menos).

El **Cheerio!** fue el segundo álbum en salir a la venta, esta vez dedicado al anime y diferentes ilustraciones relacionadas con él. Tenemos un total de 82, algunas de los láserdiscs, los CDs y las promocionales para las revistas. Además de eso, contenía también entrevistas con el *staff* de producción de la serie, así como un reportaje sobre cómo se había hecho la ilustración del póster que acompaña al libro. 1800 ¥ de nada.

El tercer y ultimo libro, y mi última adquisición (como que me lo he comprado esta mañana ^^), es la guía del anime, sólo recomendable a los más fanáticos de la serie. La mayoría de paginas están dedicadas a los episodios de la primera y segunda serie del anime, explicando lo que pasa en cada uno de ellos. Lo mejor, los diseños de personajes (y el desfile de modelitos de *Sakura*), los *storyboards*, las diferentes entrevistas con los dobladores y el productor de la serie, y la portada, con una ilustración de esas que te hacen babear durante media hora.

Estos son los que han salido hasta ahora, pero supongo que habrá más, uno para la segunda saga del manga, uno para la tercera serie de anime, y el otro para la correspondiente guía.



PIKA PIKA - PIKACHU TE QUIERE

Llegan a España los primeros síntomas de lo que en Japón y USA ha sido el fenómeno PoKéMoN

Nunca llegué a comprarme un Tamagotchi ya que los polluelos esos no me llamaban la atención, pero siempre pensé que si encontraba una mascota virtual que me gustara, me pillaría uno, y acabo de encontrar algo muy parecido con *Pikachu* y en un supermercado de la esquina. Cualquiera les dice ahora a las grandes internacionales, hipers y demás que ese mismo bicho fue el que causó estragos hace un par de años en Japón. Sí, lo de la epilepsia múltiple que bien pronto saltó a la pequeña pantalla como el gran y nuevo escándalo de esos violentísimos dibujos animados japoneses. Si es que cuando hay pelas por medio, que se quite lo demás. Desde aquel entonces, pudimos encontrarnos muchas aficionadas, en prácticamente todos los salones, jornadas y parecidos, los adorables peluches de dicha serie. Pero lo más curioso ha sido el fenómeno que se ha producido hace escasamente unos meses. Antes incluso de emitirse en la tele, podías encontrarte pegatinas en las tiendas de todo a 100, alguna que otra revista ya regalaba carpeta y, por supuesto, ya lo habían incluido en el catálogo de navidad de todos los grandes almacenes. Creo que se puede decir que la fiebre *Pikachu* ha empezado y eso que sólo lo echan en Canal Satélite Digital (Fox Kids), ahora por partida doble, por la mañana a las 8:10 (parece que repetición del día anterior) y a las 19:30. ¿Sabéis de qué va y quiénes son los protas? La serie en sí se llama **Pocket Monsters** o, para abreviar, **Pokémon** que es lo mismo (algo así como los "bichos de bolsillo"), y los protagonistas se llaman *Ash (Satoshi)*, *Misty (Kasumi)* y *Brok (Takeshi)*. Pese a su emisión en canal de pago ya está en boca de todos, y por lo que sé el jefe ya ha decidido hacer un extenso artículo comentándola en breve. Empezó siendo un videojuego para la Gameboy de Nintendo donde tú, como jugadora, tenías que capturar pokémons y entrenarlos para que te ayudaran a conseguir los 150 restantes que existen. Pero quizá el salto a la pequeña pantalla fue provocado por la aparición de un pokémon de lo más resultón: *Pikachu*.

Al estar todavía emitiéndose en Japón hay mucho *merchandising* disponible, pero tranquilas, que aquí también nos están llegando cosillas: por el momento ya están las primeras versiones Roja y Azul (con otros pokémon) y lo que me he comprado yo que parece un Tamagotchi, entre 4 y 6 mil cucas según donde lo pilles. Y su leyenda reza así: "*Pika Pika - ¡Pikachu te quiere!* Te acompañará siempre y a cualquier lugar: ¡Es Pokémon Pikachu! Obsérvale cuando lea un libro, juegue con la arena o se duche. Obtén Watts (vatios) cuando andes o corras, para dárselos a *Pikachu*. ¡Cuántos más le des, más te querrá! Pero Pokémon Pikachu es más que todo eso: ¡Te despertará cuando tengas que ir al colegio y compartirá contigo su máquina tragaperras!" Y, bueno, no pone en ningún lado cómo o cuándo se acaba el jueguecito, ni siquiera si se muere el pobre... me gusta. Ya lo he visto duchándose, lavándose los dientes y durmiendo. Pero supongo que me toca recomendaros que tengáis un poco de paciencia y que esperéis a la versión amarilla, donde podréis escoger a *Pikachu* como prota, se parece bastante al anime y el diseño es encantador. Y ya después, según gustos y maquinitas tengáis en casa, saldrán los de Gameboy Color o Nintendo 64 con más pokémons, más dificultades o diferentes tipos de juego. Respecto al anime, aterrizó y triunfó en Estados Unidos, donde juraron y perjuraron que nunca se emitiría, ¿52 millones de recaudación para la Warner he oído? E, incluso su versión manga -de la mano de *Toshiro Ono*- fue número 1 de ventas de cómics en general hace poco (y parece que **Card Captor Sakura** el número 2). ¿Qué pasará aquí? No todas tenemos ese canal de pago pero creo que es evidente que cierta fiebre amarilla está despertando ya, las otakus "enteradillas" ya conocen todos los pormenores, algunos periódicos y televisiones autonómicas hablan de ella y, dentro de poco, creo, será casi imposible conseguir nada sobre esta serie por estar agotado, ¿nos hemos encontrado por fin con el segundo **Dragon Ball**?

Alessandra Moura
Chiisai@retemail.es

PoKéMoN

¿El nuevo Dragon Ball?

El nuevo **Dragon Ball** como fenómeno social y de masas, por supuesto, en ningún momento he pretendido compararlas en cuanto a calidad, principalmente porque a mí **Pokémon** me encanta y jamás la insultaría así.

Bueno, el caso es que **Pokémon** ya está en España, y pese a poder verse sólo en un canal de pago, ya está en boca de todos. Incluso de los detractores del manganime, pues ya han podido verse y leerse artículos y reportajes en los que no ponían excesivamente bien a esta serie, comentando cosas como que el afán por los cromos ha hecho que varios niños se pelearan allí en Estados Unidos (que yo sepa, las peleas por los cromos y similares han tenido lugar toda la vida, yo mismo recuerdo algún que otro rifirafe por cromos y por aquel entonces no sabía ni que existía el manga (los cromos eran de fútbol), y nunca se ha mencionado como algo fuera de lo común).

Y es que es inevitable. No pasaba nada cuando **Pokémon** arrasó en Japón, eso estaba muy lejos, pero es que ahora ha triunfado nada más y nada menos que en los tan queridos por los medios de comunicación Estados Unidos. Sí, señoras y señores, la serie que jamás entraría en los USA porque creaba epilepsia y era muy violenta ha llegado a ser un fenómeno de masas, superando la recaudación de la película de dicho título la taquilla de renombradas películas Disney. Y claro, lo que triunfa allí triunfa aquí (no digo que sea cierto, digo que es lo que los de las altas esferas televisivas piensan), así que ya se está preparando el terreno para tener la cosa controlada desde el principio, no sea que pase lo que con **Dragon Ball**.

Porque la serie va a arrasar en España, eso nadie lo duda. Como ya digo, ya está en boca de todos pese a poder verse solamente en un canal de pago como es la Fox Kids de Canal Satélite Digital, así que imaginad cuando a principios de año Tele5 empiece a emitirla (pues eso es lo que se comenta).

Por nuestra parte, problemas principalmente de tiempo han impedido que este número tuviera **Pokémon** como serie de portada, pero el número que viene... uy el número que viene. Estamos preparando un dossier bueno de verdad (CD incluido), en el que te contaremos absolutamente TODO sobre la serie que esperamos que para entonces ya esté en antena pública. Comentarios, análisis, *merchandising*, videojuegos, imágenes, curiosidades... Con especial atención a la americanización de la serie, ya que no es sólo que se hayan cambiado los nombres de los protagonistas (*Satoshi* por *Ash*, *Kasumi* por *Misty*, *Kojiro* por *James*...) y los propios Pokémon (*Hitocage* por *Charmander*, *Fushigidane* por *Bulbasaur*, *Ekans* por *Arbo*...), es que han llegado a cambiar frases de la propia serie, cosas que en el cel original estaban en japonés han sido sustituidas por ordenador por esos mismos mensajes en inglés (cosa que dentro de lo que cabe no está mal, es lógico que faciliten el que el público lo entienda, pero es que lo de llamar "donuts" a las típicas bolas de arroz recogidas en alga me ha llegado al alma, en serio); y al por qué gusta tanto (cosa que, por mi parte, tengo muy clara), con de nuevo especial atención a ese magistral donde los haya *Team Rocket*. Mención especial tendrá la información "desconocida", asombrosa como pocas, porque igual nadie se sorprende de encontrar a la dobladora de *Merle* de **Escaflowne** poniendo la voz a *Pikachu*, pero encontrarme tras *Bulbasaur-Fushigidane* nada más y nada menos que a *Megumi Hayashibara*... es que es muy fuerte colegas (por si no sabéis quién es, ha doblado, entre otros, a *Ranma* chica o a *Ai Amano*, y es actualmente una de las seiyuus (doblador) más famosas de Japón).

Si es que tenéis que verla, en serio, en cuanto la pongan en antena no la dejéis escapar, y por supuesto no os perdáis el próximo número de Minami (cuya portada será casi con toda seguridad este dibujo que tenéis arriba).

Matsuyama

KODOMO NO OMOCHA

¿El nuevo Marmalade Boy?

El rotundo éxito de **Marmalade Boy** en España podría ser una de las razones para que series **como Kodomo no omocha** puedan desembarcar en nuestro país. Un montón de puntos en común con la magna obra de *Wataru Yoshizumi*, así como el hecho de que el fenómeno de fans volviera a producirse, la hacen la posible elegida, y yo estoy seguro de que pronto podría estar emitiéndose por aquí, y si se emite, el manga no tardará mucho (*NdL: No adelantes... no adelantes... que aún están negociando...*).



Al igual que **Marmalade Boy**, **Kodomo no omocha** es un *gauken*, o sea, una serie de ambiente estudiantil. El diseño de personajes es muy parecido. Tenemos a la protagonista, niña mona y algo pava, y al chico, el niño rubio introvertido y bastante borde cuando se le antoja. Aparte de eso, los típicos triángulos amorosos. También hay grandes dosis de drama, que no puede faltar, bastante más exagerado que en **Marmalade Boy**, y tratando temas mucho más adultos, pero, seguramente, lo que realmente difiere a **Kodomo no omocha** de las otras series del genero es su humor. No había visto tales niveles de cachondeo desde que vi la OVA de **Dragon Half**.

Aunque la serie tiene momentos de gran tensión dramática, a veces acabas pensando si habrá algún personaje que no esté como una cabra. Pero bueno, mejor os cuento de qué va la cosa, y así os hacéis vosotros una idea.

EL ANIME

Sana Kurata es la protagonista de una serie infantil llamada "*Zenjiro no kodomo no omocha*" (kodomo no omocha es, literalmente "el juguete del niño", y *Zenjiro* es uno de los personajes de la serie). Aparte también trabaja en anuncios, películas... total, una ídolo infantil. Por esas razones, es una chica bastante segura de sí misma, así como la más popular (y guapa, aunque está bastante loca) del instituto. Su mánager, *Rei Sagami*, es también su "novio" oficial (eso según ella, pues *Rei* es bastante mayor) y la acompaña allí donde vaya. Vive sola con su madre, posiblemente, la persona que está más loca de todos los que salen en la serie (por poner un ejemplo, deciros que se pasea arriba y abajo por casa con un coche de juguete y que en cada escena lleva un sombrero distinto (plantas, una parque de atracciones, la ardilla que tiene como mascota...)). De dinero no les falta, pues por una parte, está el trabajo de *Sana* como actriz, y por otro, la madre es una famosa escritora. Pues bien, el primer día del nuevo curso empieza, y *Sana* llega tarde (siempre suele llegar tarde ^ ^U), acompañada por el servicial *Rei*, que no sé cómo la aguanta. Al entrar en la clase, ésta parece un campo de concentración: todos se están peleando, y la profesora no puede empezar la clase. La culpa es de un chico que *Sana* nunca había visto, *Akito Hayama*, quien se ha hecho el cabecilla de los chicos de la clase, y les ha animado a armar jaleo. A *Sana* esto la vuelve histérica, no quiere que un chico como *Akito* sea el jefe de la clase, y no está dispuesta a permitirlo. Por eso buscará una forma de ganarle,

ya sea peleando, o intentado humillarlo, a veces con la ayuda de *Ohki Tsuyoshi*, un compañero de clase que no comparte los ideales de *Hayama* pese a ser el primer amigo que tuvo. Al final, consigue dominarlo después de hacerle una foto con los pantalones bajados, pero algo raro pasa: *Akito* es una persona muy reservada y rara, y al final *Sana* descubre porqué : resulta que la madre de *Akito* murió al darle a luz, y su hermana *Natsumi* lo ha maltratado toda la vida, llamándolo "demonio" y diciéndole que era el asesino de su madre. Es por eso que *Sana* decide ayudarle, y hace junto a *Asako Kurumi*, una famosa actriz, una película con la cual consigue que la familia de *Akito* se reconcilie. Pero no todo sale como quisiera, porque resulta que *Akito* se ha enamorado de ella, y le da, cuando menos se lo espera, un beso, su primer beso. *Sana* no sabe qué hacer, y se siente muy mal por *Rei*, cuando se descubre que, en el pasado, *Asako* y *Rei* salían juntos, y *Rei* está todavía enamorado de ella (aunque no lo



reconozca).

No había bastantes problemas, que aparece el más gordo hasta el momento: *Mariko Kurata*, la que se suponía que era la (loca) madre de *Sana*, no lo era en realidad, sino que ésta había sido adoptada. Su verdadera madre es *Keiko Sakai*. Otra vez un gran trauma, y la ayuda de sus amigos para superarlo. Hasta algo después, se encontrará con su verdadero padre, aunque éste no le dure mucho. Pero las cosas no acaban aquí, de repente, los padres de *Tsuyoshi* se divorcian, y aparece un nuevo rival para *Hayama*, *Naozumi*, el guaperas de la clase y, cómo no, enamorado de *Sana*. La chica a la que *Hayama* dio su primer beso aparece también, *Fuuka Matsui*, y será la correspondiente rival de *Sana*. ¿Conseguirá *Hayama* el amor de *Sana*? ¿Ingresarán a *Mariko* en el frenopático? Como es muy posible que la serie llegue por estos lares, seguramente podréis descubrirlo vosotros mismos.

ANÁLISIS

Es curiosa la composición de esta serie: la mitad es el drama más bestia que se pueda imaginar, y por otro lado, tenemos un humor absurdo y constante. ¿Curiosa mezcla, no? Y sin embargo, da resultado, el contraste entre las dos cosas es lo que hace a **Kodomo no omocha** tan especial y única. *Hayama* es serio, frío e inexpresivo (algo así como *Rei Ayanami* pero en hombre), y *Sana* es extrovertida y algo boba (una de las cosas que más gracia hace de ella

es que, cuando tiene algún problema, suele coger un aparato que tiene que va unido a un órgano eléctrico, y que sirve para grabar su voz y hacer canciones de rap. Simplemente ge-ni-al ^^). De todas formas, quien se lleva el gato al agua es la madre de *Sana*, especialista en cambiar de sombrero e ignorar a su editor.
La serie de anime se compuso de nada más y nada menos que 102 capítulos, algo poco usual actualmente, cuando la mayoría sólo tienen 26 episodios, y fue emitida entre abril de 1996 hasta marzo de 1998. El estudio de animación fue Gallop, y la productora, Tomy.
Entrando en el tema de la calidad de animación, nos encontramos con un producto similar a **Marmalade Boy**, o sea, no es una obra de arte, pero se mantiene. Por desgracia, seguiremos teniendo esos recuerdos y resúmenes que se aprovechan para repetir animación de otros capítulos. El diseño de los personajes se adapta bastante al peculiar estilo de *Miho Obana*, cambiando un poco los ojos de los personajes, en el manga bastante inexpresivos (*Obana* los dibuja como si el personaje mirara al vacío, hasta a veces parecen zombis ^_^U). La verdad es que el resultado general está bastante bien conseguido, si aceptamos que aquí lo importante es la historia y el guión, y la animación queda relegada a segundo plano. Al ser una serie larga, es idónea para nuestro mercado, donde usualmente se emite un capítulo diario, y ésta duraría alrededor de 5 meses (más las correspondientes reposiciones), o sea, un año de serie sin tener que preocuparse de nada más. El único problema que le veo es la gran cantidad de expresiones típicas japonesas, así como de juegos de palabras que harían rabiar al más experimentado traductor.



OVAS

De **Kodomo no omocha** también tenemos una OVA, aunque en este caso sin historia creada para la ocasión. Se limita a resumir los primeros capítulos de la serie de TV. De todas formas, es algo que se agradece, dado que podemos ver una calidad de animación algo más elevada.
Tema aparte son los seiyuus (dobladores). Aunque normalmente se citan en los artículos pese a no tener mucha importancia si no eres un verdadero fan de la serie en cuestión, aquí sí que son algo a destacar: *Sana* tiene uno de los mejores trabajos de doblaje que he podido oír. La actriz que la dobla es *Shizue Oda* y se deja la garganta en el personaje, *Sana* habla con una rapidez increíble, y sabe darle todas las tonalidades que requiere la particular forma de hablar de la protagonista. *Tatsuya Nakazaki* pone la voz (más bien poca...) a *Hayama*, y *Ryo Naytô* a *Rei* Sagami. *Kino Hana* se ocupa de la madre de *Sana*.
En el OVA (y no sé por qué...) se cambiaron los seiyuus, a destacar *Megumi Ogata* en el papel de *Akito Hayama* (se nota que le van los personajes de pocas palabras, pues dobló también a *Shinji Ikari* en **Evangelion** ^^) y *Chisa Yokoyama*, quien dobla a *Sana*.

EL MANGA

El manga de **Kodomo no omocha** se publicó en la revista mensual de Shueisha Ribon, desde el número 8 de 1994 hasta el 11 de 1998, recopilándose en 10 *tankoubons*. En este tiempo, coincidió con otras series conocidas como **Marmalade Boy** y **Mint na bokura** (de *Wataru Yoshizumi*) y otras como **Kamikaze Kaito Jeanne**, **Fancy Lala** y **Akazukin Chacha**.



Diferencias entre manga y anime hay más bien pocas, en el manga lo que más destaca son las pupilas de los personajes, así como que a veces la autora no sabe imprimirles movimiento, y quedan un poco "tiesos". Junto con la Ribon se regalaron un montón de cosas, desde las que vienen siempre con la revista hasta concursos para conseguir el *merchandise* de la serie, tan variado como el que se podía encontrar en su día de **Marmalade Boy**. Por ahora ando buscando a ver si es posible conseguir el aparatito de rap de *Sana* y otras cosillas. Aparte de esto, la Ribon incluía las paginas a color y portadillas, que de momento van de perlas ya que no he encontrado ningún libro de ilustraciones de la autora (buscaré, buscaré... ^_^).

Marc Ortiz (Mak)
Tabris@retemail.es

PERSONAJES

Sana Kurata

La protagonista, y una de las más locas de toda la troupe. Con sólo 11 añitos, el mundo gira ya a su alrededor. Pero en el fondo, *Sana* es una chica muy sensible, como lo demuestra el empeño con el que vuelve a unir la familia de *Hayama*. Al principio lo odia, pero poco a poco sus sentimientos cambiarán. Ella no se quedará fuera de los dramas, y descubrirá que quien parecía ser su madre, en realidad no lo es.

Akito Hayama

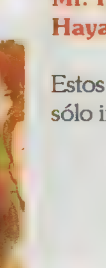


Poco hablador, antipático, borde, inexpresivo... el pobre chico lo tiene chungo para conseguir el amor de *Sana*. Aun así, es porque su familia le odia después de que su madre muriera al darle a luz. *Akito* aprendió de muy pequeño kárate, y eso tendrá vital importancia en la historia. De todas formas, su carácter no le impide ser bastante impulsivo en algunos momentos, frío y calculador.

Rei Sagami

El mánager, novio y amante de *Sana* (eso según ella...), desde que lo recogió de las calles (era un vagabundo). Lo más importante en su vida pasará a ser *Sana* y su carrera, hasta que se cruce con *Asako Kurumi*, su novia en el instituto (lo dejaron porque ella quería perseguir su sueño de ser actriz). Esto hará que se replantee si irse con *Asako*, a la que aún quiere.

Mariko Kurata

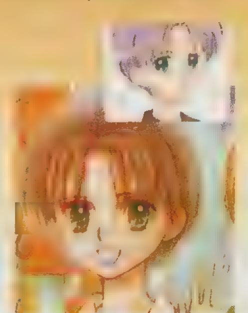


La otra loca, puede que todavía más que su hija, *Sana*. Es una importante escritora, y eso hace que no le falte el dinero. Se dedica a pasearse arriba y abajo por la casa en un coche de juguete, y cambiar de sombrero cada dos por tres (la de cosas que llega a ponerse en la cabeza...). No es la verdadera madre de *Sana*, pero le hará comprender que la quiere como si lo fuera.

Ohki Tsuyoshi

El chico con gafas de la clase. Él es el único amigo de verdad que tiene *Hayama*, y sabe su verdadera historia y el porqué es así. En el fondo, le gusta *Sana*, aunque no tenga nada que hacer. Buen chico, estudioso y amable, veremos lo que pasa cuando sus padres se divorcian.

Naozumi



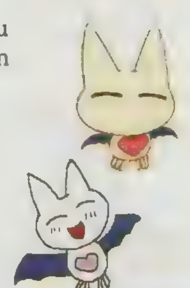
El guaperas de la clase, y también enamorado de *Sana*, no dudará en aceptar una pelea de kárate con *Hayama* para jugársela (y no sabe que *Hayama* es experto en kárate ^ ^U).

Asako Kurumi



De joven, quería ser actriz, y lo consiguió. Es una de las ídolos de *Sana*, hasta que esta descubre su idilio con *Rei*. Yo digo que acaban juntos, ¿y vosotros?

Babbit



Toda buena serie tiene que tener su mascota. Esa de la que se hacen un montóoooon de peluches, pegatinas y objetos variados. Y **Kodomo no omocha** lo tiene. Aunque no hace demasiado (se limita a hacer de narrador en contadas ocasiones), es bastante mono ^ ^.

Mr. Hayama y Natsumi Hayama



Estos sin texto, sólo imagen, hala.

MUSICA

La música de **Kodomo no omocha** es otra cosa a destacar, no por la gran variedad de temas, pues más bien hay pocos, sino por la calidad y el estilo de ellos. Pero me voy a centrar en las canciones de los dos primeros *openings*, los que más me gustan, y de los que podéis ver las letras aquí al lado.

El primero de ellos es ***Juukyuu ji no NEWS***, algo así como "Las noticias de las 7", y combinado con la animación hace uno de los mejores *openings* que he visto. La canción no está mal, es del grupo *Tokio* y tiene mucho ritmo, y espero que os la incluyan en el CD ^ ^ (*NdL: Estamos en ello, estamos en ello...*).

La segunda canción, ***Ultra relax*** (cuando la oigáis me diréis si es como para relajarse ^ ^U) es la rara, es más tipo dance, y corresponde al segundo *opening*.

Hablando del *opening* en cuestión, hay 2 versiones, la primera, la normal de la serie, y la segunda, que es la curiosa. Es una especie de *crossover* hecho por aficionados entre **Kodomo no omocha** y **Evangelion**, con los personajes de esta serie haciendo una particular versión del primer *opening* (aunque con el tema ***Ultra relax***). En el vídeo, si no lo habéis visto (está en el CD, ¿a qué esperáis?), salen intercalándose con la animación un grupo de japoneses bailando de una forma muy peculiar. Si os pasasteis por el salón del manga de Barcelona, en el estand de Mangaes había un grupo de frikis bailándolo cada cierto rato (y aunque me corten las venas, no confesaré que estaba entre ellos (*NdL: ¿Qué tal si ahora voy y publico ESA foto?*)).

En cuanto a recopilaciones de música, después de buscar y buscar, solo he localizado un CD, el de la primera parte de la serie, por lo que supongo que hay más (este salió en el lejano año 96) , aunque a fecha de hoy no los he encontrado y comento este. Como impresión general, no es un buen CD, pues aparte de las canciones, que son pocas, el BGM que contiene no es nada del otro mundo. Mucho sintetizador y pocas buenas composiciones. Pero como he dicho, si os interesa el primer *opening*, el *ending* y alguna *image song* (u os sobra pasta), es una buena opción el hacerse con él.



MIHO OBANA

LA AUTORA

Poco se puede saber de esta autora antes de que editara **Kodomo no omocha**. De la información personal que he encontrado, podemos decir que *Obana* nació un 26 de abril en Tokyo, y que su grupo sanguíneo es el AB (se sabe el día en que nació, pero no el año, estas autoras japonesas son unas pillinas). Aparte de esto, rastrear anteriores trabajos no ha dado fruto, aunque lo más seguro es que hubiese publicado alguna otra cosa en la misma Ribon de Shueisha, que es donde está en la actualidad.

Posteriormente a **Kodomo no omocha**, que finalizó en diciembre del 98, se tomó algún tiempo de descanso, y, como ya es habitual, intercaló una historia corta entre **Kodomo** y la que es ahora su nueva obra larga. En los números 3 y 4 de este año de la Ribon salieron **Mizu no Yakata** y **Pocha**, dos historias cortas reunidas en un solo tankoubon (al parecer la primera tiene relación con relación con **Kodomo**, ya que tratan sobre la historia de una obra de teatro que se representa en la misma). Pero la cosa duró poco, concretamente hasta el número 9 de este año, donde empezó a publicarse **Partner**. Aquí volvemos a ver la tendencia de *Miho Obana* en cuanto a las historias raras. En el primer capítulo conocemos a un grupo de amigos, en el que destacan dos hermanas gemelas (las chicas se llaman *Imôto* y *Nae*, y los chicos *Ani* y *Otôto*). Luego vemos que hay un accidente de trafico en el que muere una de ellas, y claro, todo el mundo queda destrozado. Pero aquí empieza lo raro: tiempo después, están los tres amigos que quedan jugando, cuando de repente ven a *Nae*, la que se había muerto, de espaldas. *Ani* corre... y cuando la coge del brazo... se lo arranca. Sí, como habéis oído, el brazo se le cae, y en ese justo momento, llega un furgón y raptan a la chica, que estaba absorta en recoger su brazo del suelo O_O. Los chicos siguen la furgoneta con la moto, y cuando los descubren los raptan también. Aquí empiezan a venir las explicaciones (aunque con mi nivel de japonés no las haya entendido, sigh T_T). Parece que han hecho alguna especie de experimento para recrear a su hermana (o eso o que la han hecho zombi). Después aparece tan tranquila con el brazo pegado con esparadrapo. La empresa en cuestión parece que se dedique a hacer clones, y vamos viendo los diferentes sujetos, así como operaciones, y cerebros en remojo. En el último episodio que he podido ver, los chicos tratan de escapar de donde los tienen retenidos, mientras uno de los clones, que tiene un extraño poder, intenta lo mismo. Lo dicho, la serie es totalmente surrealista, al más puro estilo *Miho Obana*, y ya veremos a donde nos lleva...



El estilo de *Miho Obana* es algo extraño, con esas pupilas que hace, que les dan un tono de inexpresividad a los personajes de sus mangas. Dibuja las extremidades muy delgadas, aunque eso no desmerece el producto final, aunque los personajes parecen a veces algo acartonados. En definitiva, *Miho Obana* es una de las "vacas sagradas" de la Ribon, de las autoras que logran que su serie pase al anime, como pasó con **Marmalade Boy**, con **Akazukin Chacha**, y también ha pasado con **Kamikaze Kaitô Jeanne**. ¿Cuál será la próxima?

Mak
tabris@retemail.es

CLAMP

LAS AUTORAS

Minami estrena sección fija dedicada a la obra de este interesante grupo, y como en este número se les dedica una especial atención, qué mejor momento para "presentarlas en sociedad". Así pues, vamos a explicar quiénes son las *CLAMP*:

Originalmente, las *CLAMP* fueron 11 chicas llamadas *Nanase Ohkawa, Mokona Apapa, Mick Nekoi, Satsuki Igarashi, Tamayo Akiyama, Leeza Sei, Sei Nanao, Kazue Nakamori, Soushi Hisagi, Shinya Ohmi* y *O-Kyon* que formaron un club de manga en el instituto. Algunas de ellas, como *Nanase Ohkawa*, se dedicaban a hacer narraciones y las demás hacían tanto dibujos como narraciones.

Sobre 1986 empezaron la publicación de *doujinshis* (fanzines con cómics hechos por aficionados, algo así como el Manganami pero más cutre y con menos tirada), siendo algunos de los más conocidos **Shoten** y **Devilman in Clamp**. Amantes de los videojuegos, han realizado *doujinshis* en los que parodian al personaje de *Sonic* de la Megadrive, o el manga **JoJo's bizarre adventure** de *Hirohiko Araki*, e incluso han parodiado a personajes suyos de otros mangas, como de **Rg Veda** o **Combination**. En 1989, abandonaron el grupo las cuatro últimas, en 1990 lo hizo *Sei Nanao*, en 1992 *Leeza Sei* y en 1993 *Tamayo Akiyama*, quedándose desde entonces las cuatro actuales: *Nanase Ohkawa*, nacida el 02/05/1967, que elabora los guiones, *Mokona Apapa* (16/06/1968) que se encarga del dibujo, *Mick Nekoi* (21/01/1969), que ayuda a *Mokona* y se encarga de los SD (aunque son completamente suyos algunos trabajos como **Wish** y **Card Captor Sakura**) y *Satsuki Igarashi* (08/02/1969) que elabora la rotulación y algunos fondos.

En la actualidad, las cuatro viven juntas en Tokio, tienen un gato (llamado *Kakyou*, como uno de los personajes de **X**) y como siempre, no dejan de trabajar. Una de las características de las *CLAMP* que más llama la atención es la gran cantidad y variedad de sus mangas; tenemos contabilizadas más de 21 series distintas, y aunque haya algunas semejanzas o elementos comunes entre ellas (por ejemplo, los chicos de la **Clamp Gakuen Tanteidan** llegan a salir en 5 mangas de *CLAMP* distintos) todas las historias son muy diferentes entre sí, pasando desde fantasías heroicas como **Rg Veda** a una alocada parodia de **Alicia en el país de las maravillas** como **Miyuki-chan in the Wonderland**, dramas sociales como **Tokyo Babylon**, policíacos como **Combination**, tradicionales leyendas japonesas como **Shira Hime Sho**, shojos como **Suki Dakara Suki**, cómicos como **Gakuen Tokkey Duklyon**, aventuras futuristas de ciencia-ficción con un diseño más al estilo del cómic europeo que al manga japonés como **Clover** y sin olvidar a las *magical girls* como **Card Captor Sakura** o **Magic Knight Rayearth**.



También es una característica de los mangas de *CLAMP* los finales trágicos; incluso en mangas que en un principio parece que no pasará nada malo, nos pueden sorprender con un trágico final. Y aunque el romanticismo es algo latente en los mangas de *CLAMP*, no suele ser parte fundamental de las historias; *Nanase Ohkawa* dice no creer en el amor, y tal vez por ello, en los mangas de *CLAMP* siempre nos encontramos con amores trágicos o no correspondidos.

Shoten, 1988 - 1990, 6 tomos
Cluster, 1990 - 1993, 2 tomos
20Mensoo ni Onegai!!, 1990 - 1991, 2 tomos.
Seiden Rg Veda, 1990 - 1995, 10 tomos
Tokyo Babylon, 1991 - 1994, 7 tomos
Combination, 1991 - 1994, 2 tomos.
Gakuen Tokkey Duklyon, 1992 - 1993, 2 tomos.
Clamp Gakuen Tanteidan, 1992 1993, 3 tomos.
Shira Hime Sho, 1992, 1 tomo.
X, 1992 - ..., 13 tomos hasta ahora
Derayd, 1993, 1 tomo
Rex, 1993, 1 tomo
Magic Knight Rayearth, 1994 - 1995, 3 tomos
Magic Knight Rayearth 2, 1995 - 1996, 3 tomos
Miyuki-chan in the Wonderland, 1995, 1 tomo.
Watashi no suki na hito, 1995, 1 tomo.
Shin Shunka Den, 1996, 1 tomo
Wish, 1996 - 1998, 4 tomos
Card Capkor Sakura, 1996 - ..., 9 tomos hasta ahora
Clover, 1997 - ..., 4 tomos hasta ahora
Suki Dakara Suki, 1999- ..., 1 tomo hasta ahora
Angelic Layer, 1999 - ..., 1 tomo hasta ahora

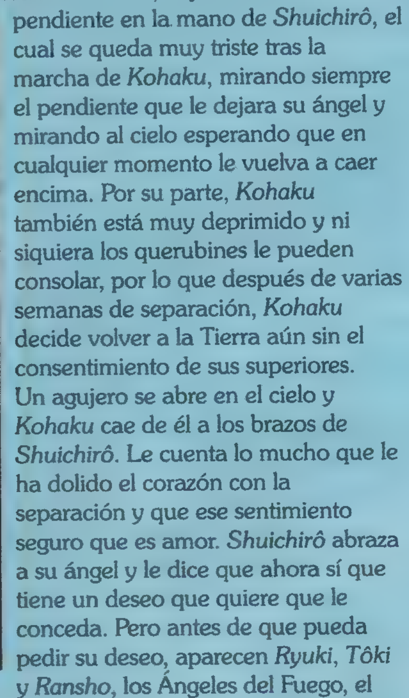
Club de fans de Clamp
yuki-valencia@ono.es

Wish

Con la particularidad de estar dibujado por *Mick Nekoi*, **Wish** es un manga capaz de encandilar a cualquiera, sencillo, adorable y romántico, en el que nos enseñan que lo importante en el amor no es el sexo, sino los sentimientos.
La historia empieza cuando un médico cirujano llamado *Shuichirô Kudô*, al volver a casa por la noche, se encuentra con un pequeño ángel colgado de un árbol que es atacado por un cuervo, y sin pensárselo dos veces le ayuda. El ángel le dice que se llama *Kohaku* y se marcha con él porque quiere concederle un deseo para pagarle el que le haya salvado la vida, pero *Shuichirô* no lo acepta porque opina que los deseos debe hacerlos posibles uno mismo. A pesar de ello, *Kohaku* decide quedarse a vivir con *Shuichirô* para poder pagarle de alguna manera la deuda, aunque sólo sea regando el jardín de su casa.

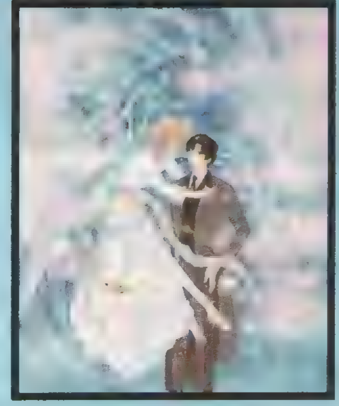


Kohaku es muy feliz viviendo con *Shuichirô* y hablando con los pájaros del jardín, pero no puede olvidar el motivo que le ha traído a la Tierra: encontrar a *Hisui*, el Ángel del Viento, que ha desaparecido del Cielo. En su búsqueda se tropieza de bruces con *Kôryuu*, un travieso diablillo que se la tiene jurada al pobre *Kohaku* y que por el día tiene forma de SD y por la noche forma humana, justo al contrario que *Kohaku*, el cual por el día tiene forma humana y por la noche se convierte en un indefenso SD.
Cuando al fin *Kohaku* localiza a *Hisui*, se encuentra con la sorpresa de que el Ángel del Viento no quiere volver al Cielo porque se ha enamorado de *Kokuyô*, el hijo de Satanás y el segundo demonio más poderoso del Infierno, el cual ha huido a la Tierra para poder estar junto a la persona que ama.
Y encontrándose todos sin tener a dónde ir, acaban instalándose en la casa de *Shuichirô*, uniéndose al grupo dos diablesas llamadas *Hari* y *Ruri*, que sirven a *Kôryuu* y pueden convertirse en gatitas negras cuando quieren.
El abuelo de *Shuichirô*, que vive en Canadá, va a ver a su nieto y se sorprende mucho al ver la casa tan llena de "gorrones", pero se alegra al ver que el solitario de *Shuichirô* ha encontrado a una persona tan dulce y buena como el inocente *Kohaku*.
Usagi, un conejito que es el mensajero de Dios, le dice a *Kohaku* que debe volver al Cielo y el ángel se pone a llorar porque no quiere separarse de *Shuichirô*, y éste coge a *Usagi* y lo encierra en una jaula. No obstante, al ver que *Usagi* no regresa, *Tôki*, el Ángel del Agua, se presenta en casa de *Shuichirô* y se lleva al Cielo a *Kohaku*, dejando éste caer un pendiente en la mano de *Shuichirô*, el cual se queda muy triste tras la marcha de *Kohaku*, mirando siempre el pendiente que le dejara su ángel y mirando al cielo esperando que en cualquier momento le vuelva a caer encima. Por su parte, *Kohaku* también está muy deprimido y ni siquiera los querubines le pueden consolar, por lo que después de varias semanas de separación, *Kohaku* decide volver a la Tierra aún sin el consentimiento de sus superiores.



Un agujero se abre en el cielo y *Kohaku* cae de él a los brazos de *Shuichirô*. Le cuenta lo mucho que le ha dolido el corazón con la separación y que ese sentimiento seguro que es amor. *Shuichirô* abraza a su ángel y le dice que ahora sí que tiene un deseo que quiere que le conceda. Pero antes de que pueda pedir su deseo, aparecen *Ryuki*, *Tôki* y *Ransho*, los Ángeles del Fuego, el Agua y la Tierra respectivamente, y le dicen a *Kohaku* que debe volver al Cielo, pero éste no quiere regresar. En ese momento aparece *Hisui* y los ángeles le comunican que por haberse escapado con un demonio, Dios le castiga a perder su cargo de Jefe de Ángeles y a no poder regresar al Cielo, lo que alegra bastante al Ángel del Viento, ya que precisamente lo que deseaba era poder quedarse en la Tierra con *Kokuyô*.
Pero el castigo que le impone Dios a *Kohaku* es más severo: le

condena a perder sus poderes mágicos y no poder tener su forma humana hasta pasados cien años, convirtiéndole en ese mismo instante en un SD. Todos están muy apenados por el castigo tan duro que le han impuesto a *Kohaku*; incluso *Kôryuu*, que siempre se divierte haciéndole sufrir, se siente dolido por el triste destino del ángel.



Kohaku se siente muy desdichado y no para de llorar. Le dice a *Shuichirô* que ahora no sólo será un estorbo para él, ya que no le puede ser útil en nada pues no puede volar y al haber perdido los poderes, tampoco podrá concederle su deseo, pero *Shuichirô* le dice que no necesita ningún poder especial para concederle lo que quiere, dado que lo que desea es tenerle siempre junto a él. *Kohaku*, muy sorprendido, protesta y le dice llorando que ni siquiera puede andar, pero *Shuichirô* le contesta que él le llevará y que no le importa que ahora sólo sea un SD porque de todas maneras lo quiere. *Kohaku* se siente muy feliz al saber que Shuichirô también lo ama y sale a pasear en sus brazos. Pero entonces pasa algo inesperado que no voy a contar ahora para no fastidiaros el final; sólo os diré que Dios tiene sus motivos cuando hace que *Kohaku* pierda sus poderes y no pueda usar su magia: no lo hace realmente para "castigarlo" sino por el bien del ángel, y os recuerdo que **Wish** es un manga de *Clamp*, y parece que estas chicas si no se cargan a alguien no se quedan contentas. A pesar de todo, se puede decir que **Wish** tiene un final feliz.

EL ANIME

Hay un par de videoclips de **Wish** (también conocidos como **Clamp in Wonderland 2**) de poco menos de 6 minutos de duración que se vendieron en una "Wish Gift Box" junto con un *single* que llevaba 5 canciones y un librito de 45 páginas con una pequeña historieta, presentación de los personajes, entrevistas y comentarios de los videoclips. El dibujo de los mismos es de muy buena calidad y son una pequeña delicia; en el primero nos encontramos con muchos elementos del manga: *Kohaku* cayendo del cielo en los brazos de *Shuichirô*, *Hari* y *Ruri* convirtiéndose de gatitas a chicas, *Hisui* y *Kokuyô* muy juntos, *Kôryuu* atacando al pobre *Kohaku* y ambos convirtiéndose de SDs a apariencia humana. En el segundo videoclip veréis a *Hari* y *Ruri* en su versión de gatitas haciendo una poción mágica y a *Kohaku* y *Kôryuu* en su versión SD; también es bonito pero bastante infantil, con un montón de flores y pajaritos bailando.

Club de fans de Clamp
yuki-valencia@ono.es



KOHAKU: Es un ángel muy bueno, ingenuo y dulce que viene a la tierra en busca de *Hisui*, el Ángel del Viento. Por el día tiene forma humana pero por la noche se convierte en un indefenso SD. En la Tierra, conoce a *Shuichirô*, al que enamora con su candor, inocencia y bondad, y a su vez *Kohaku* también se enamora de *Shuichirô*, por lo que no desea volver al cielo.

SHUICHIRÔ KUDÔ: Es un cirujano de 28 años, reservado y muy serio pero con un corazón bueno y generoso, por lo que todo el mundo le quiere y le adoran los niños del hospital en el que trabaja. Solitario por naturaleza, cambia cuando conoce a *Kohaku* y su le llena la casa de ángeles y demonios.

KOKUYÔ: Es el hijo de Satanás y el segundo demonio más poderoso del Infierno, pero lo abandona todo por su amor hacia *Hisui* y se marcha a vivir a la Tierra con su Ángel. Se ha quedado ciego del ojo izquierdo y le daña la luz del sol, aunque acaba acostumbrándose bien a vivir en la Tierra.

HISUI: Es el Ángel del Viento, y pierde sus poderes al abandonar el Cielo para poder estar con su amante. Es muy amigo de *Kohaku* y el Ángel del Fuego sentía debilidad por él, por lo que no puede ver a *Kokuyô* ni pintado.

KÔRYUU: Es un demonio que viene a la tierra persiguiendo a *Kohaku*. Al contrario que éste, de día es un SD y por la noche recupera su aspecto original. Su misión en la vida es molestar al angelito y anda rondando a *Shuichirô* para "comérselo". Con su modo de acosar constantemente a *Kohaku*, *Kôryuu* intenta simplemente llamar su atención, pues el ángel le interesa mucho más de lo que él mismo cree. En el pasado, fue amante de *Kokuyô*.

HARI y RURI: Son dos divertidas, juguetonas y cariñosas diablesas que sirven a *Kôryuu* y pueden convertirse en gatitas negras. Aunque están enamoradas de *Kôryuu*, le toman mucho cariño a *Shuichirô* y con el tiempo también a *Kohaku*.

Fatal Fury

Fatal Fury y Street Fighter, los dos grandes rivales en los arcade de lucha, ahora tambien lo son en animación

Es indiscutible que este título ha sido un verdadero fenómeno dentro de la historia de los videojuegos de combate. Me refiero a la saga de **Fatal Fury**, uno de los juegos de lucha con más solera de todos los tiempos, que se convirtió al poco de aparecer en el rival directo de **Street Fighter**, permitiendo a SNK plantarle cara a Capsule Computers (Capcom para los más despistadillos) frente a su monopolio en los arcades de lucha.
La saga de **Fatal Fury** empezó desde sus comienzos a conseguir un número de ventas considerable, y a la par fue apareciendo un gran número de aficionados a las aventuras de los hermanos *Bogard*, *Joe Higashi*, *Mai* y compañía.
Al ir aumentando el éxito, se fueron produciendo cientos de objetos como peluches, cartas, postales, pósters y demás inevitables artículos de *merchandising* y se produjeron dos especiales para televisión y un largometraje, todos ellos encontrables en España gracias a Manga Films y al canal Buzz de Vía Digital y los cuales os paso a comentar.

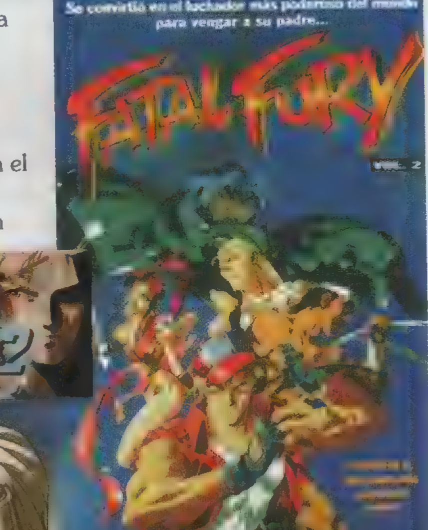
FATAL FURY: La Leyenda del Lobo Hambriento

Terry y *Andy* son hijos adoptivos de *Jeff Bogard*, un conocido maestro de las artes marciales. *Jeff* y *Geese* eran discípulos de *Tung Fu Rue*, maestro del estilo *hakkyokuseiken*. *Geese* quería el secreto de la técnica, pero *Tung* decide otorgárselo a *Jeff* en vez de a él.
Geese, con el objeto de obtener el secreto a cualquier precio, asesina a *Jeff* ante la mirada estupefacta de sus dos hijos, y le roba el pergamino que contiene el secreto.
A partir de este dramático suceso los hermanos se llenan de furia y deciden separarse y tomar cada uno su propio camino para entrenar por su cuenta con el fin de hacerse más fuertes y vengar tan horrible asesinato.
Mientras que *Andy* se va a Japón a aprender con el maestro *Hanzo Shiranui*, *Terry* permanece en América luchando en las calles.
Los dos hermanos se encuentran diez años después, ambos poseedores de una depurada técnica y una gran experiencia en combate.
Ahora es el momento en el que *Tung* decide enseñar su técnica secreta, pero sólo la revelará a uno de los dos jóvenes (por lo visto sólo puede haber un conocedor del secreto).
Terry y *Andy* se apuntan al torneo **King of Fighters** para demostrarle al anciano maestro su valía, y conseguir el preciado secreto.
En esta primera parte *Andy* conocerá a *Joe Higashi* en un bar, y a *Lily*, una bella chica que trabaja para *Geese Howard*, por la que se sentirá atraído.
Geese en su eterno odio por la familia *Bogard* obliga a *Lily* a envenenar a *Terry* antes de uno de los combates del torneo, al negarse ésta y defender a *Terry* la asesina.
Por otra parte *Tung* es herido por los secuaces de *Geese*, y decide finalmente antes de morir enseñar su técnica a *Terry*.
El enfrentamiento está servido...
En esta parte aparecerán ciertos personajes de la primera entrega del videojuego como *Raiden*, *Billy Kane* (que aparece en posteriores entregas) o *Richard Meyer*.



FATAL FURY 2: La nueva batalla

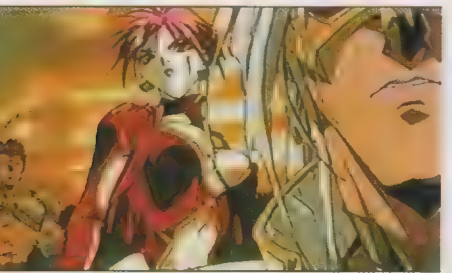
Tras la derrota de *Geese* a manos de *Terry*, aparece un nuevo rival, el noble alemán *Wolfgang Krauser*, el cual decide vengar la humillación de los *Howard*.
Krauser aparece ante *Terry* en una noche de tormenta y lo destroza moral y físicamente.
Terry queda en un estado lamentable y sin confianza en sí mismo, pero con la ayuda de sus amigos *Andy* volverá a entrenarse y a armarse de valor para enfrentarse de nuevo a tan temible enemigo.
Finalmente se presenta en el castillo de *Krauser* y lo desafía, teniendo lugar un apasionante combate...



FATAL FURY: La película

En la era de las maravillas científicas y los milagros tecnológicos, el cuerpo humano sigue siendo la más poderosa máquina del mundo

Esta es la tercera entrega de la saga animada de **Fatal Fury**, en forma de un magnífico largometraje dirigido al igual que las anteriores entregas por *Masami Obari*. No hace falta decir que ésta es la mejor de las tres partes, presenta un calidad técnica más que aceptable y una trama argumental bastante densa. Sin duda a la altura del largometraje de **Street Fighter**.
La historia comienza tras la derrota de *Wolfgang Krauser* en la segunda parte (siento el destripe aunque... ¿alguien lo dudaba?).
El orgulloso joven *Laocorn Gaudeamus*, descendiente de un antiguo clan, está buscando por todos los yacimientos arqueológicos del mundo las piezas de la "Armadura de Marte", perdida por sus antepasados durante las cruzadas.
Laocorn, ayudado por sus dos sicarios *Jamin*, *Panni* y *Hauer* planea usar los poderes divinos de la armadura para tomar venganza contra aquellos que en un tiempo persiguieron a su familia.
Para prevenir los planes de *Laocong*, *Sulia*, su bella hermana gemela, pide ayuda al único hombre del mundo con el poder necesario para derrotarle, el legendario luchador callejero *Terry Bogard*.
Con la ayuda de su hermano *Andy*, el thaiboxer *Joe Higashi*, y la encantadora *Mai Shiranui*, intentarán encontrar la última pieza de la armadura antes de que lo haga *Laocorn* y se haga invencible.
Los chicos deciden separarse para buscar las dos últimas piezas por todo el mundo, pero *Laocorn* se les adelanta y reúne las últimas piezas convirtiéndose en el dios Marte al ser poseído por el espíritu de *Gaudeamus*.
En un primer combate contra el nuevo enemigo los chicos son derrotados, es entonces cuando *Sulia* dará su vida para proteger a *Terry*.



Al ver a la chica muerta *Terry* desata toda su cólera y... nada, nada, a verlo, que no os quiero destripar nada.

En conjunto las tres partes tienen una calidad bastante buena y no decepcionan a los seguidores de la saga, mostrando unos personajes cuidados, una animación aceptable y una banda sonora destacable, sobre todo en la última parte.

Raúl Javier Márquez
(Oh Tah Kiu)
OHTAHKIU@santandersupernet.com



PERSONAJES

¿Qué es el shojo?

Estrenamos nueva sección. Y me toca a mí ser el encargado de llevarla. Lo que intentaré en esta página mensual será, primero, dar a conocer qué es el shojo, y hablar de las autoras y revistas más populares en Japón, tanto de hoy como de ayer, y luego dedicarme más puntualmente a series que crea que puedan interesar. Mucha gente no tiene claro el concepto de shojo manga, hasta los entendidos del tema discrepan sobre el límite de lo que es shojo y lo que no. Para algunos, el shojo es el manga de "sentimientos" con un dibujo mucho más estilizado que el shonen. De todas formas, yo suelo aceptar como shojo manga aquel que se publica en revistas orientadas hacia un público mayoritariamente femenino (**Ribon**, **Nakayoshi**, **Margaret**, **Asuka** y **Hana to yume** son algunas de las más conocidas). De estas revistas ya hablaré en futuras entregas de la sección shojo, pero lo importante es que podemos encontrarnos obras que pudieran ser calificadas de shojo aun publicándose en revistas shonen. Por eso digo que el límite entre shojo y shonen no está muy claro, pero no haremos aquí un debate sobre eso.

HISTORIA DEL SHOJO

Creo que sería un buen comienzo decir cuatro cosas sobre la historia del shojo. Pues bien, la primera obra considerada como tal no fue precisamente de una mujer, sino del mismísimo *Osamu Tezuka*, **Ribon no Kishi** (**El Caballero del lazo**). Puede que así no os suene, pero seguro que si digo que aquí fue emitida como **Chopy y la princesa** (o **La Princesa Caballero**), seguro que os suena. La historia de un pais donde las mujeres no podían reinar y el príncipe *Zafiro* era en realidad una mujer por culpa de la travesura de un ángel. Esta historia se publicó en la revista *Shojo Club* en los años 50, justo después de la segunda guerra mundial. A partir de los años 60, fueron apareciendo las primeras autoras, como por ejemplo *Moto Hagio* (**A A'**, **Juinichin Iru!**) o *Keiko Takemiya* (**Kaze to ki no uta**), así como *Yumiko Igarashi* (una de las más conocidas aqui, por su **Candy Candy**, **Lady Georgie** o **Muka Muka Paradise**).



Chikako Urano (**Attack nuber one La panda de Julia en España**) y *Ryoko Ikeda* (**Versalles no Bara La rosa de Versalles**) fueron otras de las que se unieron a esta primera hornada de autoras. Todas estas autoras impusieron el estilo gráfico de las obras shojo que hoy conocemos.
Con el tiempo, el estilo del shojo ha ido evolucionando, y en la actualidad es cuando finalmente goza de una buena posición, y de autoras que nada tienen que envidiarle a las obras shonen .

LA ACTUALIDAD

¿Cuál es el legado de todas esas autoras? El shojo no está muy extendido en España, de todas formas, si hay unas cuantas autoras que cabe recalcar, y que muchos aficionados conocerán. Una de las primeras conocidas aquí es *Naoko Takeuchi*. Su **Sailor Moon** y otras obras como **Sailor V** o **The Cherry project** son bastante conocidas por aquí, y algunas de ellas han sido publicadas por Glénat España. La otra gran conocida es *Wataru Yoshizumi*. **Marmalade Boy** ha tenido un éxito sólo comparable al de **Dragon Ball**, **Campeones** o **Los Caballeros del Zodiaco**, y sus otras obras seguramente se irán publicando por estos lares. Caso aparte son las *Clamp*. Su estilo y su forma de contar las historias hacen que sus mangas interesen al público masculino. Aunque **X** y **Tokyo Babylon** no triunfaron en su momento (culpa del formato de la edición, fijo). **RG Veda** sí tuvo éxito, y corre el rumor de que **X** volverá a ser editado en formato "tankoubon". Finalmente, sólo me cabe citaros otras de las autoras más importantes del momento, como *Chio Sato* (**Shojo Kakumei Utena**), *Yuu Watase* (**Fushigi Yuugi**, **Ayashi no Ceres**), *Miho Obana* (**Kodomo no Omocha**, **Partner**) o *Ai Yazawa* (**Gokingyo Monogatari**, **Tenshi nanka Janai**). Las obras de estas autoras no son muy difíciles de encontrar, y seguro que disfrutareis con ellas.

Bien, eso es todo por hoy, en el próximo numero os hablaré en profundidad de la **Ribon**, una de las dos revistas más importantes de Shojo Manga (la otra es la **Nakayoshi**). Gracias a *Andromeda* por pasarme info de las diferentes autoras, y a vosotros por leerme. ¡Hasta el mes que viene!

Mak
Tabris@retemail.es

¿Os gusta la mermelada?
¿Con cuchara o cuchillo?

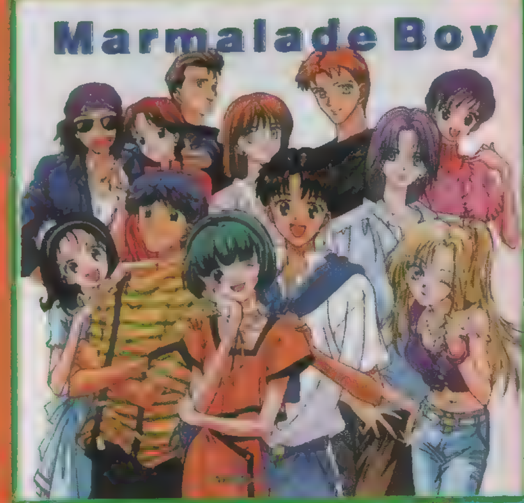
Si hablamos de personajes, no nos pueden faltar todas las amigas de las protas: *Ginta Suô*, *Arimi Suzuki*, *Tsutomu Rokutanda*, *Anju Kitahara*, *Kei Tsuchiya* o *Suzu Sakuma*. Y todavía quedan las madres, jefas, americanas, buf, si es que son la tira. Vayamos por partes.

Ginta y *Arimi* son tal para cual, a mí me gustan como pareja, tienen 0 como grupo sanguíneo así que son abiertas, lanzadas y generosas. Si a eso le sumamos que el chico es Aries (del 10 de abril) y la chica, Leo (del 24 de julio), ambos del 76, no está mal, ¿eh? Ambas se dedican de lleno al mundo del deporte, al tenis y al atletismo respectivamente, estuvieron enamoradas de otra persona pero se han encontrado la una al otro y sienten algo mucho más fuerte que su "primer amor". Y no nos olvidemos que tienen algo en común, jeje, al patético de *Rokutanda*, primo de uno y enamorado de la otra (menos mal que en el anime le buscan una novia, *Yayoi Takase*). Sé de buena tinta que algunas aficionadas hubieran preferido que *Ginta* se quedara con *Miki* y *Arimi*, bueno, con *Yuu*, supongo, aunque seguro que a alguno que otro no le importaría tenerla para él solito.

Si no había suficientes elementos de discordia en la relación de *Miki* y *Yuu*, nos introducen a *Anju* y a *Kei-kun*, ambas les encanta la música (el violín y el piano) y muchas veían con buenos ojos que estas dos terminaran juntas pero no, la frágil *An* se queda con su música y corazón roto (sólo en el anime) y *Kei-kun* parece que se reencuentra con la bobalicona de *Suzu* (prima de *Miwa*, si es que el mundo es un pañuelo) que sólo sabe posar, hacer fotos y enredar las cosas. Y bueno, ya que estamos, os menciono a las americanas *Michael Grant* (qué energía tiene este chico, si es que agota a cualquiera (*NdL: o_O Pero... ¿¿no habíamos quedado en que* ***Marmalade Boy*** *era shojo y no hentai??*), su hermano *Brian Grant*, el ambiguo *William Matheson* (*Bill* en el original y *Will* por aquí, aunque es lo mismo), la discreta *Doris O'Connors* y la explosiva *Jinny Golding* (conocida aquí como *Jenny*). Ninguna de ellas aparece en el manga y parece evidente que se las sacaron de la manga (^_^) para no cortar a la gallina de los huevos de oro cuando vieron que **Marmalade Boy** tenía audiencia y ventas. Fuera lo que fuera, bienvenidas sean. Tampoco os voy a contar mucho de ellas, ya que lo estaréis viendo precisamente estos días y no es plan de chafaros la historia. Y para no dejarme a nadie en el tintero, por ahí andan las alocadas e inmaduras *Jin Koishikawa*, *Rumi Kojima*, *Yôji Matsuura*, *Chiyako Namiki*, la señorita *Ryôko Momoi*, *Takuji Kijima*, su mujer *Rei* y cuñado *Akira Sudô*. Y... las del manga, bah, leedlo y descubrid a quien me he dejado que la sección no me da para más.

Me parece que ya no quedan ni temas ni canciones que comentar o traducir (sobre todo, si sale cierto especial), así que, a no ser que se me encienda la lucecita mágica, esta sección puede sufrir una transformación o incluso desaparición, de vosotras depende. ¿Qué más os gustaría saber de vuestra serie favorita?

Alessandra Moura
chiisai@retemail.es



El tercer y último *ending* es el que podemos oír todas las tardes en versión instrumental aunque, en la versión original, desde el capítulo 50 al 76 tenía letra de *Miu Yuzuki*, mientras que la música es de *Makoto Abe*, los arreglos de *Etsuko Yamakawa* y la cantaba *Yoko Ichikawa*. En el CD número 6 tenéis la versión televisiva, en el 7 y 9 la entera y una instrumental más una variación en el 8.

YOAKE NO ETUDE
Kokoro-ga arawareru
Hikaru-wo mitsuketa
Mezamete yuki sora-ni
Anaga-ga koagayaku-no
Donna tôku
Hanarete itemo
Onnaji yoake-wo
Mukaete iru-no-ne?
Mabushiku kirameku-no
Omoide-wo musubu-ito
Mirai-no mirai-ni mo
Kamisama-ga ite kureru
Kamisama-ga ite kureru

ETUDE AL AMANECER
Cuando vi esa luz,
Me purificó el corazón
Puedo verte perfectamente
En el cielo que se despierta
Aunque estés en algún lejano lugar
Separados,
Podemos ver
El mismo amanecer, ¿verdad?
Me atan los recuerdos
Que me deslumbran
En el futuro
Existirá dios
Existirá dios

BLACK MAGIC

Mucho se ha dicho sobre **Black Magic**, así que intentemos decir algo nuevo, ¿no os parece?
A estas alturas prácticamente todo el mundo sabe que **Black Magic** fue el primer manga que dibujó *Masamune Shirow*. Es más, ese manga que se editó originalmente en el fanzine del grupo Atlas cuando *Shirow* estaba aún estudiando le valió una oferta por parte de Sheishisha para dejarlo todo y dedicarse al manga. Eso era (y es) algo tremendamente inusual. El camino de un mangaka es largo y duro por lo general, e incluye como parte de su rodaje el trabajar durante varios años como asistente de algún autor conocido. *Shirow* rechazó temporalmente la oferta hasta que terminó sus estudios. Tras finalizarlos entró en Sheishinsha, donde sigue hasta el día de hoy como uno de sus autores estrella.
Desde luego sus inicios fueron bastante inusuales, pero es que **Black Magic** es una obra inusual para un autor novel.
Si examinamos este manga, encontraremos varias historias, con un hilvanado bastante incoherente.
También observamos un estilo de dibujo que a duras penas se identifica con el resto de su obra. Se empiezan a notar ya en esa época algunos detalles, como el típico sombreado en la nariz tan particular en él. Pero por otro lado vemos una fuerte influencia de [illegible] de la época. A mí particularmente me recuerda a algunas ediciones de **Gundam** bastante antiguas.
También vemos que su fuerte eran los diseños mecánicos, aunque cometiendo algunos errores. Ya usaba tramas, pero seguía usando sombreados a tinta en algunos sitios. Según *Shirow* era porque las hojas de tramas eran muy escasas en sus tiempos de fanzines.
En principio, vemos en **Black Magic** un embrión de **Appleseed**, y quizás incluso algunos indicios de lo que luego sería **Orion**.
A menudo se dice que *Shirow* tiene un problema con los guiones, y aquí se ve claramente cuál es.
Sencillamente la escasa duración de este manga no puede apenas contener las ideas que pretendía expresar, quizás si este manga hubiera tenido ocho o diez veces más longitud, podría haber llegado a desarrollarlo.
Analizándolo por capítulos vemos:



Prólogo

Aquí vemos claramente el embrión de **Appleseed**. Cambiemos el ordenador Nemesis por Gaia, a los ejecutores por biodroides, y a la creación de una utopía. La lucha de los hombres para librarse del gobierno de un ordenador, los mismos hombres que construyeron ese ordenador. Todos esos temas serán con posterioridad **Appleseed**.
Vemos también que ya empezó a poner notas en sus mangas. El nombre de *Duna Tifon* se parece cuanto menos al de *Deunan*, y *Yasha* es un personaje prácticamente clavado a *Hitomi*. Los servorobots son bastante parecidos a los *fuchikomas* ¿no creéis?
El estilo de dibujo se nota influido por la época. Hay abundancia de líneas cinéticas, vemos mucho sombreado manual. Incluso en ocasiones se ven fallos de perspectiva, es claramente la obra de un autor novel, pero que ya promete.

Capítulo Uno: [illegible]

Esto parece una historia que posteriormente debería de integrarse con las demás. Francamente parece que no tenga mucha relación con el resto. Los personajes son exclusivos de este capítulo. Hay que fijarse en el diseño de los ordenadores, muy acorde con lo que había en la época.
La historia tiene bastantes fallos. No creo que pueda construirse algo tan grande y especializado como un submarino lanzamisiles sin que nadie se entere, ¿verdad?. Por no hablar de que ni siquiera la tripulación estuviera enterada de eso. Por otro lado llama la atención el nombre de la chica que secuestra el submarino. El nombre de *Pandora* es también mitológico. *Pandora* fue una muchacha encargada de guardar una caja que contenía los males y demonios del mundo. No debía abrirla bajo ninguna circunstancia, pero lo hizo finalmente movida por la curiosidad de saber si dentro



había efectivamente algo.
El paralelismo es claro. Aquí *Pandora* abre "la caja de los males". Aunque todo depende de cómo se vea, claro. El resultado de su acción parece que *Shirow* lo quiere relacionar con la extinción de los dinosaurios. También parece querer implicar esa destrucción con la creación de un cinturón de asteroides, así como la existencia de grupos de asteroides en los puntos de Lagrange.
En primer lugar, supongo que esa explosión se daría lugar en lo que hoy es el cráter de Tycho, uno de los más nuevos de la Luna. También dice que esa explosión detuvo la rotación de la Luna.
Todos esos supuestos, aunque imaginativos, son absurdos. La luna detuvo su giro hace millones de años, mediante un mecanismo de la física bastante simple. De hecho el mismo caso casi se da en Mercurio, que tiene un periodo de rotación apenas diferente de su periodo de translación alrededor del Sol. Por otro lado, algo tan poco potente como unas explosiones nucleares no habrían bastado para frenar un objeto tan masivo como la Luna. En cuanto al cinturón de asteroides, está simplemente demasiado lejos. La acumulación de restos en los puntos de Lagrange es, por otro lado, un hecho completamente natural.
En la segunda parte, vemos un prólogo donde aparece de nuevo un sosias del Dios mono *Son Goku* (incluso se llama igual). Vemos un uso de la mitología acusado por su parte.

Capítulo Dos: Trampa para bobos.

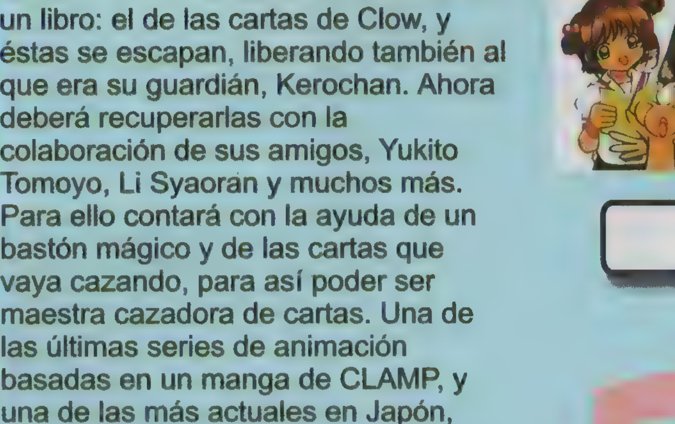
Shirow se inspiró en esta parte para realizar más adelante la versión animada de **Black Magic**. Vemos que además empieza a mostrar un grupo de asalto. Parece que estas cosas le gustan ¿no?. En esta época aún hace diseños de mechas según el esquema clásico de robot con cabina, o como mucho de armadura. Todavía no vemos rastro de sus *landmates*.
Otro personaje que aparecerá posteriormente es el del típico doctor con gafas. Aquí lo vemos como inventor de los M-66 y posteriores. El mismo diseño se usará posteriormente en **Dominion.** Como curiosidad, el M-77 parece tener en ocasiones 4 brazos, y en otras ocasiones 6.
También aquí vemos algunos fallos de lógica. No es normal que prototipos tan caros como los M-66 y posteriores no puedan ser detenidos una vez destruidas sus "cunas". En cualquier caso parece ser un elemento necesario en la historia.
En el tercer capítulo, tras el incidente con los androides de combate, *Shirow* salta a una nave de colonización. Vuelve a su tema favorito, las relaciones humanas, y sus contradicciones. Aquí vemos cómo *Zeus* intenta sabotear una nave colonizadora. Aparece un servorrobot nuevo, el modelo *Hecatonquiro*. Su diseño es bastante parecido al de *Briareos*.
En el epílogo vemos cómo *Tuna Tifon* se lamenta de que, a pesar de haber cumplido su misión, como consecuencia de ello los boidroides ya no tienen un objetivo en la vida.
Como es una constante en *Appleseed*, vemos la paradoja de que la humanidad reclama una guía, y al mismo tiempo la rechaza.
Como nueva curiosidad, en la penúltima página de este manga aparece una astronave que es muy parecida a las que aparecen en **Héroes de la Galaxia**.
Este manga ya trae abundantes notas sobre los diseños mecánicos. Algo en lo que *Shirow* ya empezaba a destacar. El resto de los diseños eran aún bastante simples. Tanto las ciudades, que frecuentemente son sólo amontonamientos de edificios, como algunos "mechas" que parecen [illegible] a otras series de la época. Es en los diseños de naves y pequeños submarinos donde se vislumbra ya algo de su genio creador.
El diseño del M-66 y M-77 son curiosos. Aunque *Shirow* insiste en que tienen un aspecto vagamente femenino para confundir a soldados, olvida que muchos soldados pueden ser mujeres, y que éstas no se verían en modo alguno obstaculizadas por el aspecto de éste. Incluso se puede apreciar que alguno de ellos parece tener tacones. Algo bastante ridículo en el aspecto de la estabilidad y movilidad.

Curiosamente, el argumento "real" del manga está demasiado oculto entre una maraña de historias un tanto inconexas. Ese argumento que luego desarrollaría (y dejaría incompleto) en **Appleseed**, no es otro que la paradoja humana.
Los humanos aspiran por tener alguien que los guíe, y para ello crean a Nemesis. Su función es crear una utopía, un gobierno que haga que sus creadores sean felices. Para ello Nemesis crea a unos agentes sintéticos o "biodroides". El hombre que tanto deseaba una "guía" descubre un buen día que no quiere que su destino sea regido por una máquina, e intenta arrancarle el poder que él mismo le dio.
En resumen, en este manga el género humano no sabe lo que quiere. La pregunta sería, ¿lo sabe ahora?

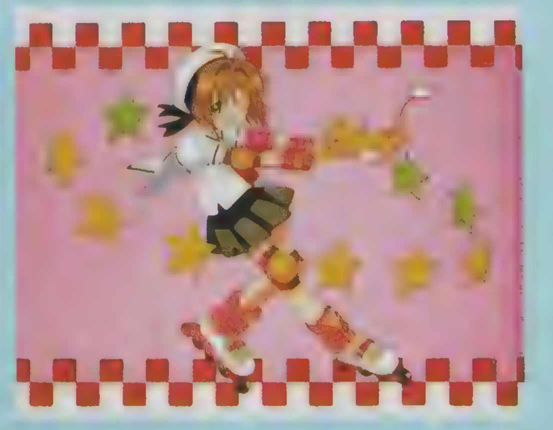
Josema

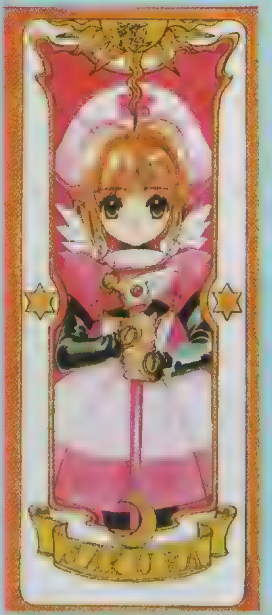


SHIROW



Sakura Kinomoto abre accidentalmente un libro: el de las cartas de Clow, y éstas se escapan, liberando también al que era su guardián, Kerochan. Ahora deberá recuperarlas con la colaboración de sus amigos, Yukito Tomoyo, Li Syaoran y muchos más. Para ello contará con la ayuda de un bastón mágico y de las cartas que vaya cazando, para así poder ser maestra cazadora de cartas. Una de las últimas series de animación basadas en un manga de CLAMP, y una de las más actuales en Japón, revoluciona el fenómeno de las magical girls y llega a España. Emitida en algún canal autonomico, como Canal Sur 2, bajo del nombre de Sakura, la Cazadora de Cartas, está a la espera de que los otros se decidan.





CONTENIDO



SAKURA

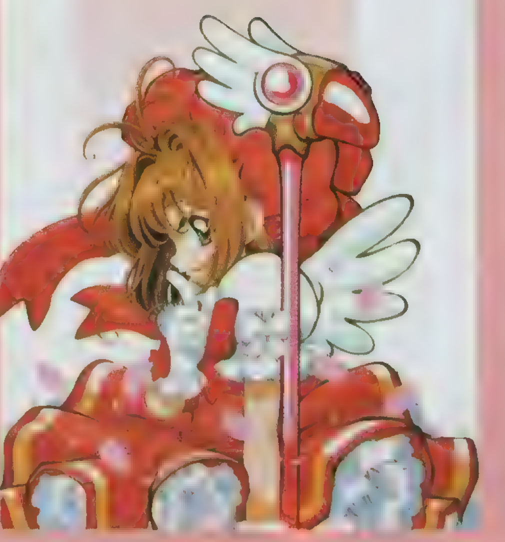
Minamu

VHS



CARD CAPTOR SAKURA

Sakura Kinomoto abre accidentalmente un libro: el de las cartas de Clow, y éstas se escapan, liberando también al que era su guardián, Kerochan. Ahora deberá recuperarlas con la colaboración de sus amigos, Yukito Tomoyo, Li Syaoran y muchos más. Para ello contará con la ayuda de un bastón mágico y de las





cartas que vaya cazando, para así poder ser maestra cazadora de cartas. Una de las últimas series de animación basadas en un manga de CLAMP, y una de las más actuales en Japón, revoluciona el fenómeno de las magical girls y llega a España. Emitida en algún canal autonomico, como Canal Sur 2, bajo el nombre de Sakura, la Cazadora de Cartas, está a la espera de que los otros se decidan.

CONTENIDO





VHS



FAKE

Fake es un yaoi-manga policiaco creado por *Sanami Matoh* y uno de los más conocidos que se publican en Be x Boy Comics, la revista yaoi más conocida e insignia de su editorial, Seiji Biblos. **Fake** empezó en 1994 y lleva ya 6 volúmenes en el mercado. Se han hecho diversos CD-dramas basados en ella (signo de su popularidad en Japón) y en 1996 se hizo también una OVA.

Una advertencia: si andáis buscando "hardcore action", **Fake** no es para vosotros. De hecho es clasificado frecuentemente como un UST (unresolved sexual tension) desesperante. Básicamente eso quiere decir en que los 5 tomos que llevan no han pasado del beso, ya sea porque uno se enfade, se quede dormido o, más frecuentemente, porque *Bikky* y/o *Carol* se entrometan.

Sin embargo, y dejando eso aparte, los casos (asesinatos básicamente, con drogas y terrorismo de por medio) están bien tratados y hay buenos gags. El estilo de *Matoh* es muy realista, quizás demasiado en algún momento, aunque eso contribuye a dar más veracidad a lo casos y ayuda a que, por contraste, los gags sean más cómicos.

La última historia de cada tomo es una de cuando *Bikky* y *Carol* son mayores y es también un crossover con otra serie de la autora, **Rai** (*Rai* y su novia *Ras* son los mejores amigos de *Bikky* y *Carol*).



LA HISTORIA

La historia empieza con la llegada de *Ryo* a la comisaría 27. En el despacho del Capitán, éste le está clavando la bronca a *Dee* (para variar). *Dee* intenta escabullirse de allí con la llegada de *Ryo*, pero el Capitán no sólo no le deja, sino que le asigna a *Ryo* de compañero. El primer caso que tienen que investigar trata de unos violentos asesinatos. Pero justo entonces, *Bikky* irrumpe patinando, escapando de otro policía, y *Dee* lo pilla.

Mientras hablan con él la tensión puede con *Bikky*, que acaba llorando en el hombro de *Ryo*. Parece que *Bikky* tiene algo que ver con el caso, por lo que *Dee* y *Ryo* tienen que protegerle. Pero al día siguiente, *Dee* y *Bikky* son secuestrados... Sólo decir que, al final, *Dee* le roba por sorpresa el primer beso a *Ryo*.

En el segundo capítulo hace su aparición *Carol* robando la cartera de *Ryo*, aunque *Dee* la pilla. Aparece entonces *Bikky*, que ya la conocía, y la dejan marchar. Un rato después, roba la cartera de un hombre que acaba de salir de un callejón, pero al pasar por éste, ve a un hombre con un cuchillo clavado en la espalda. El hombre al que ha robado se da cuenta que ha perdido la cartera y vuelve atrás, capturándola y amenazándola con una pistola. *Carol* consigue escapar y tiene la suerte de toparse con *Ryo*, que estaba comprando. Lógicamente, se hará cargo del asunto...

En el tercero, mientras están en la sala de tiro, aparece *J.J.*, echándose a los brazos de *Dee* y besándolo en la boca. *Ryo* se marcha algo mosca, pero realmente le ha sentado mal... El caso esta vez es un secuestro donde *Ryo* y *J.J.* deberán actuar de francotiradores.

En los siguientes tomos, aparecen nuevos personajes (como *Berkely Rose* o la agente del FBI *Diana Spacey*) y vamos descubriendo más cosas de su pasado, que llevan a involucrarles en casos (la bomba que afecta al orfanato donde *Dee* creció) o que aparecen en medio de los casos que investigan (un asesino cuyo *modus operandi* se parece demasiado al del que asesinó a los padres de *Ryo*). Entre estos y otros casos, también tienen tiempo para empezar a descubrir sus verdaderos sentimientos. En las historias finales sobre *Bikky* y *Carol*, también vemos cómo se va desarrollando su relación y su amistad con *Rai* y *Ras*, así como los problemas en que se meten. *Dee* y *Ryo* aparecen de vez en cuando en ellas, aunque sin ninguna pista de cómo ha evolucionado su relación (aunque, digo yo, si varios años después aún siguen juntos ¿por algo será no?)

Realizada en 1996, producida por J.C. Staff, Placet y Be x Boy Comics, y editada este año en los USA por Media Blasters, adapta la primera historia del segundo tomo, donde aparece *Berkely Rose* por primera vez. Después del opening, vemos a una mujer corriendo por la orilla de un lago, perseguida por un hombre vestido de cocinero que la asesina con un cuchillo por la espalda.

Dee y *Ryo* están de vacaciones y llegan a un hotel en medio de un parque natural. *Dee*, que le ha pagado 100 dólares a *Bikky* para que no viniera, espera poder seducir al fin a *Ryo* ya que ni *Bikky* ni *Carol* ni *J.J.* estarán para meterse por medio. Mientras están dando un paseo en barca por el lago, *Dee* intenta seducir a *Ryo* (y en un *flashback* vemos cómo se conocieron) pero en ese momento *Ryo* ve el cuerpo de una mujer flotando en el agua...

A pesar de algunos pequeños cambios el modo de narrar la trama (la historia original es de unas 100 páginas y tenía que durar 60 min), la OVA sigue el estilo y diseño del manga. El diseño de personajes (de *Nagisa Miyazaki*) es extremadamente fiel al dibujo de *Sanami Matoh*, y la historia consigue un buen equilibrio entre los momentos dramáticos del caso y los gags cómicos. La animación también está bien conseguida.

En resumen, una OVA tanto para los fans de **Fake** como para los que aún no lo son. Incluso para iniciar a aquellos que todavía no son fans del yaoi, porque no tiene ningún contenido hentai que pueda "asustarles".

SANAMI MATOH

Sanami Matoh nació el 29 de mayo de 1969 en Ooita pero vive en Tokio. Debutó en 1990 con la historia "**Tenshi no katawara**" ("*Al lado de un ángel*"), publicada por Akita Shoten. *Matoh* no es sólo una autora de yaoi, sino que también tiene obras de shojo en general (allí empezó, de hecho). Otras obras suyas son **Full Moon ni Sasayaite**, **Black x Blood**, **Rai**, **Be-ing**, **Penguin no ojosama** y **Sakura no haru yoru**.

Lady Andromeda



PERSONAJES

Dee Laytner

Detective de la comisaría 27 de la policía de Nueva York. Es abierto, divertido y no se corta ante nada. Le gusta *Ryo* desde el momento en que lo ve y aprovecha la más mínima oportunidad para demostrárselo o robarle un beso. Él y *Bikky* no se llevan nada bien desde el primer momento (básicamente porque *Bikky* está decidido a "proteger" a su querido *Ryo* de sus avances), aunque si *Bikky* está en problemas será el primero en ayudarle. Es muy bueno en su trabajo, aunque saque de quicio a su Capitán.

Randy (Ryo) McLane

En el primer capítulo, acaba de llegar a la comisaría 27 y es asignado como compañero de *Dee*. Es medio japonés y prefiere que lo llamen por su nombre japonés, *Ryo*. Es la clase de chico bueno y dulce y bastante ingenuo en cuanto a relaciones se refiere, aunque también muestra una cara más dura, especialmente cuando trabaja, no dudando en disparar si la situación lo requiere. Primero se ve sobresaltado por el abierto interés de *Dee*, pero pronto empieza a sentir algo por él, no tomando la iniciativa pero dejándole hacer. Se hace cargo de *Bikky*, para disgusto de *Dee*.

Bikky

Al principio, es un chico que vive en la calle y va siempre en patines. Tiene mucho genio, se hace el duro y quiere demostrar que no tiene miedo de nada. Está involucrado en el primer caso que *Dee* y *Ryo* resuelven juntos y éste último se hace cargo de él. Su principal diversión es pelearse con *Dee* e interrumpirles justo en el peor momento.

Carol

Como *Bikky*, es una chica que vive en la calle y una muy buena carterista. Pero un día roba la cartera equivocada y son *Dee* y *Ryo* quienes tienen que ayudarla. Ella y *Bikky* conectan desde el primer momento y, como se ve en las historias del final del tomo, con el tiempo se convierten en novios, aunque ella es 3 años mayor que él.

J.J. (Jimmy Jay) Adams

Un joven detective que acaba de llegar a la comisaría 27 y que fue el compañero de patrulla de *Dee* cuando aún iban de uniforme. Anda loco detrás de *Dee* y siempre suele aparecer tirandosele a los brazos o agarrándolo, pero *Dee* le tiene repelús.

Berkely Rose

Aparece por primera vez en el tomo 2, investigando un caso en el hotel donde *Dee* y *Ryo* están de vacaciones, e inmediatamente se siente atraído por este último. Poco después, aparece en la comisaría 27 como su superior. Es del tipo de gente que no pierde la calma por nada y es bastante manipulador, intentando fastidiar a *Dee* todo lo que puede y acercarse a *Ryo*. Pero es realmente bueno en su trabajo.

Lo del shojo es un pretexto...

A mí no me la dan con queso. Después de haber seguido las obras de *Clamp* durante tanto tiempo al fin me he dado cuenta que de shojo no tienen más que el nombre. Algo hecho por chicas y para chicas, ¿verdad? Pues quitaos esa idea de la cabeza, porque nos han estado tomando el pelo todo el rato. Parece mentira. Yo creía que aún quedaban dibujantes y guionistas dispuestas a defender a capa y espada un género de manga diferente, sin violencia, sin sexo, con mucho sentimiento, de ese que te roza el corazón y da escalofríos...

Pero me equivoqué. Al principio me resistí a creerlo, pero tras releerme los últimos mangas publicados por estas cuatro anónimas (y tras mucho leer entre líneas) me di cuenta de la cantidad de perversiones sexuales que rezuman sus viñetas. Sé que no vais a creerme de buenas a primeras, pero tanto secretismo estaba destinado a hacerse público en algún momento. Este momento.

No, no... antes de ponerme a caer de un burro, fijaos en todos estos ejemplos... Muchos espías hentaieros han perecido para proporcionarnos esta información...

Magic Knight Rayearth: El estandarte del *Studio Clamp*, tan elogiado e idolatrado por miles de otakus de todo el mundo, resulta que está corrompido por dentro. *Hikaru*, *Umi* y *Fuu* no son más que unas preadolescentes que encuentran en el mundo de *Zafiro* un escenario perfecto para desquitarse de todo ese puritanismo que les imponen en su colegio. Y así es. Y no contentas al haber probado todas las combinaciones que sus tiernos cuerpos les ofrecen, aprovechan cualquier situación para tirarse a todo lo que se menee. Como curiosidad, y para reforzar esta tesis, existe un anime hentai de esta serie hecho por aficionados en el que las protagonistas se ven transportadas a Zafiro desde la Torre de Tokyo (¡qué obsesión! ¡Sale en todos los mangas de *Clamp*!). Allí sorprenderán a la *Princesa Esmeralda* en plena orgía con dos de sus enemigos más peligrosos (me encanta el protocolo de la corte H_H). Obviamente, las tres chicas no dudarán en ayudar a su princesa, tímidamente al principio y con gran placer al final. No os lo perdáis, pues aunque me temo que la calidad del anime no es muy buena, es de lo mejorcito que he visto.

RG Veda: A simple vista, puede parecer la obra más "políticamente correcta" del *Studio Clamp*. Claro. Es muy loable derrocar al malvado emperador *Taishaku* para devolver la paz al reino celestial. Pero lo que las lectoras no saben son los pormenores de la historia. Fijaos en *Ashura*: nos la presentan como a una niña (es un decir, todo el mundo sabe que es un ser asexuado; nada por delante, nada por detrás) encantadora que en realidad disfruta con la tortura, el sabor de la sangre recién derramada y el olor de los cadáveres carbonizados. Se deleita con estos placeres malignos mientras el resto de sus compañeros se lo toma como lo más normal del mundo. ¿Y *Yasha*? ¿Qué le hace proteger a tan diabólica criatura? ¿No será masoquista y se reserva para el momento final en el que *Ashura* le obsequiará con una orgía de dolor y placer? Seguro que sí, pues no hace más que rechazar las deliciosas ofertas que le hacen las féminas que se cruzan en su vida... si es queeeee...

Otro caso más escondido, pero no menos evidente, es el de la relación entre el emperador *Taishaku* y el general *Bishamon*. Algo más tiene que recibir de su superior que una buena paga.





Con *Soma* y *Kendappa* ocurre tres cuartas partes de lo mismo. No me extraña. La vida en palacio es tan aburrida que algo tienen que hacer estas dos chicas para distraerse, y como la guardia ha decidido tomar ejemplo de su general, no hay muchas más opciones. Bueno, tal vez con el príncipe, pero aunque *Kendappa* no desee otra cosa que atarlo a la cama y enseñarle lo que es una mujer de verdad, prefiere ayudar a cargarse a su padre para hacer realidad su húmedo sueño.

Miyuki-chan in Wonderland: La verdad es que sobre esta serie hay muy pocos datos, pero la obsesión que tienen los habitantes del mundo donde transcurre la historia por las braguitas de *Miyuki* resulta demasiado sospechosa. Y más aún el que ellos (y ellas) la persigan acaloradamente para que satisfaga sus más perversos deseos. Ayyyy, si *Lewis Carroll* levantara la cabeza... O_O



Tokyo Babylon: Sobran las palabras. *Subaru*, el médium afeminado, su hermana *Hokuto* cuya mayor afición es la de estrenar trajes a cual más hortera (esto sí que es maltratar a un personaje y lo demás son tonterías) y el amigo *Seishiro* que no piensa en otra cosa que en el culito de *Subaru*. Y el chico, no contento con pasarse todo el día con él, no hace otra cosa más que recordarle que se lo quiere pasar por la piedra. Perfecto, oye... a lo mejor se plantean reeditar este cómic para distribuirlo en los centros penitenciarios. Visto de esta manera, se venderían como rosquillas ¿verdad?

Card Captor Sakura: Tras haber probado todas y cada una las perversiones sexuales que la mente humana conoce, tenían que ir directas a la pedofilia con unas pobres chiquillas inocentes. Si es que ya no queda vergüenza, hombre... luego que si el manga es perjudicial para los chavales. Con la excusa de buscar ciertas cartitas, *Sakura* será el objeto sexual del resto de personajes de la obra. Sobran comentarios.

X-1999: Esto ya es el acabose. Si al principio el tema morboso era tratado con un poco de tacto y camuflado como si de publicidad subliminal se tratase, aquí se pasan unos cuantos pueblos. Muerte, asesinato, celos que no perdonan... y todo por esa estúpida creencia acerca del milenarismo. Por esta vez pasaremos por alto que hayan decidido realizar un "reciclaje de personajes" para ahorrarse trabajo y así explotar aún más a los protagonistas de otras obras suyas. Sin embargo, y esto ya no tiene perdón, es que se deleiten dibujando a *Satsuki*, la hacker de los *Dragones de la Tierra*, montándoselo con su ordenador. Pero bueno, ¿dónde está el límite? No lo hay. Sólo les falta la zoofilia, pero mejor me callo no vayan a tomarme la palabra...

En resumen, podríamos concluir este artículo dejando bien claro que el *Studio Clamp* está formado por cuatro mujeres pérfidas y sádicas que disfrutan con el dolor de sus personajes y el de sus lectoras. No consigo imaginarme cómo será para ellas un día de trabajo normal... ¿Llevarán trajes de cuero, látigos y cadenas? ¿Someten a los miembros de las editoriales Kodansha y Kadokawa y les ponen collar? Sólo los protagonistas de sus mangas y versiones animadas lo saben... pero son testigos silenciosos que ocultan tras su cándido rostro una vida de vejaciones, maltratos, azotes y magulladuras a manos de sus amas y creadoras. Si alguna vez habéis deseado ser personaje de manga, nunca lo seáis de uno de las *Clamp*. No sabéis lo que os espera...

Petrus
petrus@svalero.es



CLONES A LA CARTA

¿Quién de vosotr@s no ha oído hablar de los clones? Es un tema que va saliendo en nuestras historias favoritas. Sin ir muy lejos, en **Slayers** aparecen clones de *Rezzo*, el monje rojo, "fabricado" por la maga *Ellis*, que experimentaba en su laboratorio de *Zilon* con seres vivos, realizando clones y quimeras con magia. ¿Cómo se harían sin magia? L@s científic@s usamos distintas técnicas que nos permiten clonar.

Conceptos básicos a tener en cuenta: ¿Qué es un clon? Un clon se realiza a partir de una célula madre, y se obtiene otra célula idéntica a la madre, esto es, genéticamente idéntica. La clonación consiste en crear un grupo de células con las mismas características genéticas que otra procedente de un organismo distinto. ¿Qué es una quimera? Consiste en que en un mismo individuo existen dos estirpes celulares diferentes debida a una mutación de origen somático. ¿Qué es un individuo mosaico? En un mismo individuo existen dos o más líneas celulares, que difieren en su composición cromosómica, derivadas de un solo cigoto (*NdL: No he encontrado la imagen, pero hubiera quedado muy ilustrativo la famosa de una Drosophila (mosca) con una mitad de un cuerpo de un color y la otra mitad de otro tamaño y color distintos*).

Existen clones naturales entre los mamíferos: los gemelos univitelinos (*NdL: Es decir, que vienen de un solo óvulo materno*). Tema muy interesante en producción animal. Es un fenómeno natural escaso, pero se puede incrementar mediante la técnica de la bisección de embriones, utilizada para la producción de terneros clónicos. Para ello se elige a las vacas que producen más leche, más carne o las que son más resistentes a enfermedades. Es una técnica relativamente sencilla, alejada de las complicaciones de la transferencia celular (caso de *Dolly*): consiste en escoger a las mejores vacas e inseminarlas con el semen de un toro que tenga también pedigrí. Cuando se logra un embrión de seis o siete días, se divide en dos, y cada parte se inserta en otra vaca que hace de "vaca de alquiler". Cuando nacen, son dos terneros idénticos. Esto permite mejorar la producción de manera impresionante, de manera que no falte ternera en la carnicería. Vale que hay vegetarian@s, gatit@s y demás seres que leéis esto, pero la población quiere comer...

¿Es factible la creación de seres humanos clónicos? En la ciencia-ficción es un tema que se ha tratado mucho, y de la misma manera que *Julio Verne* profetizó en sus libros muchos de los avances que hoy se consideran normales, ¿pasaría algo parecido con la clonación? Gracias al éxito de la clonación de un mamífero a partir de una célula adulta, la oveja *Dolly* (se habló mucho en los inicios del año de 1997, quizás lo recordareis más por los anuncios de la tele haciendo referencia que por otra cosa) utilizando la técnica de la transferencia nuclear, teóricamente sería posible clonar a humanos (dejando de lado el problema a nivel ético y moral, ahora se habla de teoría, otro tema es la práctica). Para el caso de *Dolly* (llamada así en honor a la cantante *Dolly Parton*, debido al tema de la "pechonalidad"), se escogió una célula de la glándula mamaria y se detuvo su reloj biológico (a grandes rasgos, así hacen olvidar a la célula su función anterior), mientras, a una oveja adulta viva se le extrae un ovocito (óvulo antes de su fecundación) y se le elimina el núcleo (eliminan el material genético). Después se fusionan, mediante una descarga eléctrica, las membranas externas del ovocito y la célula mamaria, integrándose así el núcleo con el DNA de la célula donante en el interior del oocito vacío. Una vez fusionados, la célula empezó a dividirse hasta ser un embrión, el cual se implantó en el útero de otra oveja, que es donde se desarrolló hasta que llegó el momento de dar a luz a la ovejita *Dolly*. *Dolly* tuvo tres madres: la donante de la célula, la dueña del oocito previamente vaciado y posteriormente fecundado y la oveja que la llevó en su útero durante la gestación. ¿Y su padre? Nadie usó un espermatozoide, y como *Dolly* lleva el código genético de sus abuelos maternos, de los padres de la oveja cuya célula ha dado lugar a dicho proceso, su padre sería a la vez su abuelo.

Un detalle significativo es que para que naciera *Dolly*, se realizaron 277 intentos, de los cuales sólo 29 llegaron a convertirse en embriones y sólo *Dolly* sobrevivió. No es tan simple hacer un clon. Por otro lado, el clon tiene el mismo material genético del que se lo dio, pero no será exactamente igual, porque el ambiente también influye: diferente ambiente uterino, diferente nutrición a lo largo de su desarrollo, diferente ambiente cuando crece (amigos, acontecimientos familiares, sociales, políticos...), no tendría por qué haber tenido las mismas enfermedades... Se hace necesario recordar que en los genes hay potencialidad y que el ambiente ayuda a definir al individuo. Por otro lado, la clonación atenta contra la diversidad genética, que es el substrato de la evolución. La falta de variabilidad: si hubiese tantos clones, ¿no sería algo aburrido ver siempre las mismas caras? (Bueno, si fueran de *Leo DiCaprio* no me importaría mucho...). Se ha demostrado que los gemelos univitelinos (clones naturales) tienen problemas de identidad porque se les trata igual. ¿Qué pasaría si hubiera muchos así? *Sigmund Freud* disfrutaría explorando su psique, ya que podría ser muy complicada. Respecto al clon, por ejemplo el de *Rezzo* en **Slayers**, es cierto que es genéticamente igual a *Rezzo*, pero no significa que sea *Rezzo*. Son individuos distintos, pero con mismo material genético (*NdL: Otro buen ejemplo serían las aparentemente distintas personalidades de las muchas Rei Ayanami de* ***Evangelion***).

Nuria Plasencia

(NdL: Respecto al tema de la clonación humana, oficialmente no hay nada, debido sobre todo a los problemas bioéticos que plantea (bueno, no hace mucho un científico necesitado de publicidad dijo que se iba a clonar a sí mismo), pero se sospecha que tanto los USA como Rusia lo llevan experimentando desde los años 70, no ya la clonación tal cual, cosa que se cree que consiguieron hace mucho, sino la mezcla genética, esto es, hombres-pez, hombres-pájaro, etc).

Saludos, aquí tendría que ir un artículo de Spidey sobre los frikis, pero es que nos acaba de llegar esto a redacción y, francamente, se ha merecido la publicación. Debería ir en el Laboratorio mas que en el Cajón Desastre, que es la sección de humor, pero ya que es una paranoia aguda y dado que el Cajón Desastre muchas veces será (ya lo ha sido en alguna ocasión)una parodia del Laboratorio... Pues eso, que aquí lo tenéis.

¿Cuánto pesa un mecha?

Estaba leyendo el artículo de **Escaflowne** cuando al llegar más o menos a la mitad me encuentro un dato que me llamado la atención: los mechas de la serie miden entre 7 u 10 m. de altura y pesan entre 8 y 10 toneladas. Eso me ha parecido poco, así que me he puesto a hacer cuentas.

El peso específico del hierro es de 7300 kg por metro cúbico, si cogemos un mecha de 9 toneladas y hacemos una regla de tres nos sale que escaflowne mide 1'232 metros cúbicos. Es decir un dado a la altura de nuestro ombligo. Pero al fin de cuentas estamos hablando de un volumen compacto.

Si continuamos haciendo cálculos podemos dividir el volumen por la altura (8´5 m) y nos da que la base del robot tiene 0'14 metros cuadrados, no sé si os estáis haciendo a la idea pero podríais rodear a escaflowne con las dos manos, pero no dejamos de hablar de volumen compacto, con lo cual he decidido seguir haciendo cálculos, a fin de cuentas si se dicen que pesa eso, será porque se habrán molestado en calcularlo. Ahora entremos en suposiciones, supongamos que el mecha está fabricado con chapa de 5 mm, y entonces te da que susodicha plancha de 8'5x0'005 tiene x=29 metros de largo. En ese caso sí tendríamos suficiente metal para toda la armadura y nos sobrarían unos 6200 kilos para los mecanismos, armas y demás, no es que sea demasiado... (para que os hagáis una idea un Ford Cougar pesa 1342kg, con carrocería de aluminio, que siempre es más ligero que el hierro).

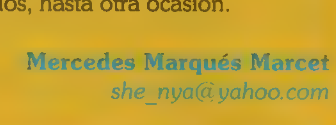


Pero, aún hay otro inconveniente, y es que una armadura de 5 mm es muy resistente si lo que quieres hacer es una mesa o una viga pequeñita... pero estamos hablando de hierro, no de acero ni de inox, y la verdad no creo que los tanques de guerra estén hechos con chapa de hierro y si fuera así lo menos tendría un centímetro de grueso, con lo que volviendo a hacer cálculos nos queda la plancha tiene 14´5 metros de largo... y que toda su armadura pesa 5584 kg. Y eso significa que toda la maquinaria del mecha pesa tres toneladas y media, y esto verifica que todo el mecanismo que tiene para andar no está hecho de hierro. Ahora viene la parte en que me pregunto por qué está hecho de hierro puro, primero que el hierro puro es una porquería de material que hoy en día prácticamente no se utiliza para nada y hay que ser estúpido para hacer un robot de hierro (¿para qué está el titanio? (aparte de para tapizar el Guggenheim)) pero segundo, porque si pretenden que pese sólo unas 9 toneladas y que mida unos ocho metros de altura y encima cargarlo con ametralladoras, espadas y no sé cuántas cosas más, van a tener que pensar en algún invento para aliviar peso al pobre mecha... (y eso que no pretendo que las armas sean de hierro, porque una cosa es hacer la carrocería de un robot de hierro, que ya es estúpido, pero hacer las armas de hierro encima de inútil e inverosímil por lo poco que he visto de la serie).

Resumiendo, esos mechas no están hechos de hierro, porque además el hierro como todo material tiene ciertas limitaciones y es imposible hacer ese mecha, a no ser que hagas unos moldes de alta tecnología y lo hicieras con hierro fundido... pero las piezas de fundición son porosas, bastas, tienen un acabado horrible, y sería imposible conseguir grosores inferiores a los diez centímetros. Con lo cual, losmechas de **Escaflowne** no son de hierro. Aunque estaré encantada de que alguien me convenza de lo contrario.

Bueno, aquí dejo patente mi comedura de olla, y por cierto, en los cálculos de arriba he supuesto que para hacer la "carrocería" del mecha bastaba con una plancha de 9x8´5 (por el grosor), por si alguien se aburre más que yo y le da por calcular los resultados ^_^.

Pues eso es todos, hasta otra ocasión.



Mercedes Marqués Marcet
she_nya@yahoo.com

TOP TEN

Minami, siempre pensando en vosotros, quiere saber vuestros gustos, por eso hemos decidido crear una sección de Top Ten, para que podamos y podáis ir viendo mes a mes cuáles son vuestros gustos y cómo evolucionan estos. Pero no vamos a hacer un Top Ten como los de todo el mundo, nosotros no, somos mejores que eso, así que os vamos a proponer uno muy especial, uno que pensamos que reflejará la realidad de una forma más fiel que no la típica votación. Por supuesto, eso quiere decir que para hacerlo tendréis que pensar un poco, pero sabemos que eso no es problema, que contamos con el sector más inteligente del público (si no, no compraríais esta revista ^_^).

Así pues, ahí va la explicación:

Tendremos varios apartados, mejor manga, mejor serie de animación, mejor película, personaje, canción, etc, y en ellos tenéis que puntuar cinco nombres (5 mucho y 1 poco), sólo cinco, ya sabemos que es poco pero sirve para reflejar vuestros gustos. Valen nombres de toda la vida, no hay fechas, y aunque sabemos que siempre tira más lo reciente o incluso lo que se está viendo en esos momentos, para eso está el mantenimiento de la sección, para que se vaya viendo la evolución (por ejemplo, si lo hubiéramos hecho en nuestra primera época hubiéramos visto cómo los últimos coletazos de **Evangelion** eran sustituidos por **Marmalade Boy** y **Slayers**, para terminar el año decayendo éstas en favor de **Ruroni Kenshin**).

Pero hemos dicho que esto no iba a ser una simple votación, también vamos a crear un apartado de Anti Top Ten, esto es, también tendréis que puntuar tres nombres (3 es muy malo y 1 poco malo) que no os gusten nada pero nada nada, así tendremos la lista de lo que más gusta y lo que menos.

¿Por qué esto tan raro? Pues, como decía, para tratar de adecuar las votaciones a la realidad. Y es que está claro que hay series que gustan mucho, pero también que son muy odiadas, así por ejemplo series como **Escaflowne** o **Evangelion** tienen muchísimos fans, pero también un nutrido grupo de personas que las encuentran vomitivas. De esta forma, con la típica puntuación "positiva" a lo mejor **Evangelion** está en los puestos de cabeza, cuando está claro que no es la panacea del fandom, mientras que con la nuestra igualmente ocuparía esos puestos de cabeza pero seguro que también tiene un puesto destacado entre las más odiadas, con lo que la cosa estará más acorde con la realidad. Y así también se verán las series que de verdad gustan a todo el mundo; de nuevo por ejemplo, es bastante difícil que **Kimagure Orange Road** esté en los puestos de cabeza de las más queridas con lo vieja que es, pero seguro que aparecer aparece, y también me juego lo que sea a que entre las más odiadas no hace acto de presencia, con lo que se verá que es una serie que, aunque no levante pasiones entre el gran público, sí que al menos gusta a todo el mundo.

Bien, espero haberme explicado bien y que lo hayáis entendido todo. Vamos con las últimas puntualizaciones, que son que no tenéis por qué rellenar todos los campos (por ejemplo, si sólo tenéis 3 series queridas y 2 odiadas no tenéis por qué poner dos que no os gusten demasiado en el caso de las puntuaciones "buenas" y uno que tampoco os desagrade demasiado en la de las "malas" sólo por poner tantos nombres como se pueda; y que si votáis series que tengan varias partes (por ejemplo **Dragon Ball**, **Z**, **GT**... o **Sailor Moon**, **R**, **S**, **SS**...) hay que especificar a qué parte se vota.

Para que la cosa realmente varíe según vuestros gustos, cada tres meses se podrá volver a votar, es decir, si tú votas ahora mismo, dentro de tres meses puedes volver a hacerlo (siempre y cuando tus gustos hayan cambiado, claro, no tiene sentido si no, además, puedes votar sólo los cambios o nuevas adquisiciones (por ejemplo, decir "ahora mi segundo puesto lo ocupa la nueva serie TAL")).

Por supuesto, entre todos los que voten se sortearán premios y suscripciones (siento no poder entrar en detalles, pero es que actualmente todavía no lo sé, todavía estamos de reestructuraciones en ARES).

Además, no harán falta cupones ni fotocopias, nos ponéis en un folio vuestros gustos y listo. Y ya está, sencillo, ¿no? Bien, pues entonces vamos con las categorías, que serán:

- **Manga**, sólo manga, es decir, sólo la versión en papel (por ejemplo Detective Conan, Ruroni Kenshin, Lodoss War, etc).
- **Serie de animación**, así como OVAs o películas de series (por ejemplo Ruroni Kenshin, Pokémon, Evangelion, El-Hazard, etc).
- **Película**. Aquí cuidado, porque este apartado es para las películas exclusivas, es decir, los films que sean esa animación y ya, cualquier película u OVA de una serie (como por ejemplo las de Marmalade Boy, Saint Seiya, Ruroni Kenshin, etc) entrarían dentro del apartado anterior. Así por ejemplo votaciones de este apartado serían Perfect Blue, Black Jack, Nikcy la Aprendiz de Bruja, etc.
- **Personaje masculino** (por ejemplo Ryo Saeba, Ranma, Kaworu Nagisa, Van Fanel, etc).
- **Personaje femenino** (por ejemplo Madoka Ayukawa, Ranma (vale en ambos casos), Reena Inverse, Asuka, etc).
- **Malo**. Aquí se votan los malos de las distintas series o mangas, no valen malos "reconvertidos a buenos" tipo Vegeta o Ikki. Así, votos de esta sección serían el Prí ncipe Diamante, el Gran Patriarca del Santuario, Jinnai, Yasunori Kato, Freezer, etc.
- **Autor o estudio**. Por ejemplo Wataru Yoshizumi, Masakazu Katsura, CLAMP, etc.
- **Canción**. Si no sabéis el título indicadnos cuál es y nosotros lo sacaremos (por ejemplo decid "el opening de New Dominion" o "el ending de Ruroni Kenshin"). Votos de esta sección serían por ejemplo Zankoku na Tenshi no Tesis de Evangelion, Heart & Sword de Ruroni Kenshin, Get Wild de City Hunter, etc.

Y eso es todo, esperamos impacientes vuestras votaciones (tanto positivas como negativas).

¿Por qué el yaoi?

La primera vez que me pregunté sobre esto, debió ser en la época en la que era aún más incultotaku que ahora (por increíble que parezca), cuando ni siquiera sabía lo que era una Neko, y mis escasos conocimientos los adquiría a través de los fascículos de Mangamanía que compraba en los kioskos.

En uno de estos números se incluía un artículo referente al manga erótico, y en el que se hablaba de la división existente entre el destinado a los chicos y el destinado a las chicas. Hasta ese punto, nada fuera de lo normal: la separación de temáticas por sexos es algo bastante habitual en el cómic japonés. Una frontera que, afortunadamente, tiende a diluirse... (¿o no?).

Tampoco me chocó el hecho de que, en buena parte del manga erótico para chicos, las mujeres fueran un mero objeto para uso y disfrute de los protagonistas, que se permiten poseerlas y humillarlas a su antojo. A nadie escapa el alto grado de machismo de la sociedad japonesa (sólo un poco más elevado que el de la nuestra; tampoco nos echemos flores).

Pero la sorpresa llegó en el párrafo relativo al manga erótico femenino, cuando leí que la mayor parte de este género se componía de historias de homosexuales masculinos. Lo que comúnmente conocemos como *yaoi*.

En aquel momento, y en un intento de buscar una explicación a algo que no me parecía muy lógico, achaqué la circunstancia a la introversión e inmadurez, en materia de relaciones entre sexos, de las adolescentes japonesas (aviso: en este artículo voy a hacer un uso intensivo de la generalización; excepciones las hay en todos los sitios).

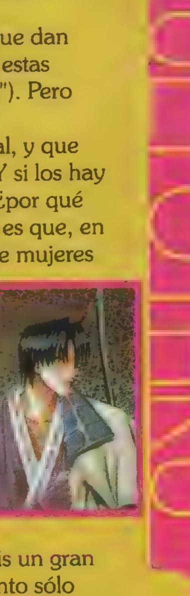
Mas cuando, años más tarde, comencé a introducirme entre la fauna local de aficionados y aficionadas al manga, observé que ellas también aceptaban este hecho con la mayor naturalidad. Sin ir más lejos, en Minami también se ha establecido ese nexo. La pregunta se instaló dentro de mí: ¿por qué inmediatamente se relaciona el manga erótico femenino con la homosexualidad, y no con la heterosexualidad, como debía ser previsible? Debo puntualizar que no me parece extraña ni aberrante (ni apología de las "relaciones antinatura" ni ninguna otra gilipollez por el estilo) la existencia de este tipo de argumentos. Simplemente me resulta desconcertante la conexión directa entre "historias fuertes" destinadas al público femenino y guiones centrados en la homosexualidad masculina.

Dispuesto a documentarme y a contrastar opiniones sobre el tema, en este último Salón del Manga decidí pasar al ataque y me encaminé directamente hacia algunas expertas en el género, las cuales, al verme avanzar hacia su posición lápiz y libreta en ristre, huyeron despavoridas entre los stands. Pero mis infalibles técnicas de localización y caza dieron al traste con su tentativa de evasión (lástima que no sirvan para ligar) y pude acorralarlas y dejarlas a merced de mi batería de preguntas.

Para empezar, hubo una primera respuesta unánime (la verdad es que me la esperaba): las chicas que leen *yaoi*, lo hacen en buena parte porque salen tíos buenos. Ni más ni menos. Y si lo piensas bien, la cosa tiene bastante lógica: en los mangas eróticos de temática hetero, el contenido sexual suele estar demasiado focalizado en los personajes femeninos. El peso de la excitación lo llevan ellas. Cierto es que también sale algún macizorro, pero su papel no es tan activo. El producto está claramente enfocado al público masculino.

También se hizo hincapié en el guión. Mientras que el *hentai* tiene una función primordial bien clara (no creo que haga falta indicar cuál), el *yaoi* explora otros terrenos. Hay una mayor presencia del factor sentimental. Que no suavidad, puesto que en ocasiones se suele llegar a unas situaciones pasionales extremas. Se me antoja difícil que una chica soporte una historia en la que los personajes sólo estén para follar. Ellas buscan algo más en un manga, y el *yaoi* se lo ofrece. Poco importa que no puedan imaginar una relación con alguno de los protagonistas. La identificación con ellos sigue presente, al coincidir en sus apetencias sexuales.

Y por supuesto, no podemos olvidarnos del morbo que dan unas situaciones que se apartan de lo corriente (sí, a estas alturas de siglo, los gays aún son considerados "raros"). Pero aún sigo con mis dudas: ¿es que no hay mangas eróticos que abarquen cualquier tipo de tendencia sexual, y que además de sexo puro y duro, ofrezcan sentimiento? Y si los hay (como nos confirmó *Petrus* en un número anterior), ¿por qué no son tan populares como los ya mencionados? ¿O es que, en pleno proceso de equiparación de mentalidades entre mujeres y hombres, los lectores de manga nos vamos a quedar atrás? Me parece que este tema va a dar para más de un artículo, y más de un debate...



Raúl Ruiz "Raven"

P.D.: Muchas gracias a *Lorena Guilmain*, a *Vanessa Durán* y a *Diana* y *Aurora* (Studio Kôsen) por soportar al que subscribe, con su insufrible (e improvisado) cuestionario. Os merecisteis un gran besote de un tío bueno; lástima que en aquel momento sólo estuviéramos disponibles *Lázaro* y yo... (*NdL:* ¬_¬).

Hacerse oír

¿Ayer mismo me contaba *Lázaro* (muac, muac) que cuando él llevaba el correo de **Gunsmith Cats** se recibían muy pocas cartas (*NdL: Y dudo que fuera culpa mía, porque en el de* ***Drakuun*** *sí que había* [illegible] muchos aficionados (faltaría más, es *Sonoda*! -*Lázaro* si [illegible] que los aficionados al manga son los que más nos movemos, los que más follón montamos.

[illegible] protestar cuando cierran **Ranma**, o de montar [illegible] bastante divertido, pero ese es otro asunto. Lo que quiero decir es que muchas veces se nos olvida algo probablemente más importante: apoyar lo que sí nos gusta.

Las editoriales sólo tienen dos modos de saber si una determinada obra gusta al público. La más obvia son las ventas que produce, pero esto puede sufrir altibajos y los datos que reciben nunca son muy fiables hasta [illegible] se lo digáis. No cuesta casi nada, un poco de tiempo, un sello, un papel y un sobre, escribir para dar el apoyo a una serie, un tomo o una película que os ha gustado.

[illegible] bien o mal.

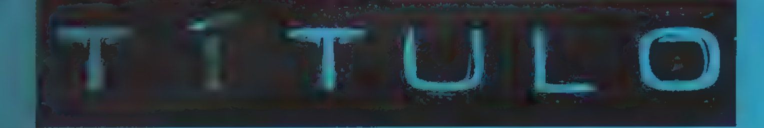
[illegible] traducción? No mandéis una ristra de insultos y llantos. Es mucho más productivo decir: 'Esto está mal y debería ser así'. Para futuras ediciones, el problema no se repetirá (¿o acaso [illegible] traducciones de Planeta?).

Por supuesto no sólo es aplicable a este caso. Si os interesa una serie de televisión, si os gusta un cómic, unas novelas... decidlo.

melevanteporlamañanaysemeocurrieronestascosasgonzo

gonzo@animefan.org

SIN TÍTULO



Quizás aquellas personas que todo el tiempo estamos hablando, diciendo o cuestionando alguna situación o momento de esos que llaman culebrones o que se pasan de rosa, somos aquellas a las que nos encantan más. Y lo digo por experiencia propia, yo todo el tiempo estoy diciendo: "oh por Dios qué cursilería más grande"; pero lo que si es cierto es que me fascinan, me encantan, ¡¡los adoro!!

Y me pregunto por qué somos así. ¿Qué es? ¿Miedo? ¿Inseguridad? ¿Qué? ¿Nos da miedo que todo el mundo sepa que nos palpita más y más el corazón cuando vimos a *Ranma* y *Akane* a punto de darse un beso cuando interpretaban a **Romeo y Julieta**? ¿Que simplemente daríamos lo que fuera para que tuvieran un momento de felicidad? ¿O que casi acabábamos con la caja de pañuelos cuando *Latis* le dijo a *Lucy* que también la amaba? ¡¡Por Dios!! (Oh, aquí voy otra vez) Si nos gusta qué le importa al resto de gente si nos hace llorar o no, somos seres humanos, tenemos sentimientos y qué tiene de malo que aquellos que los hagan florecer sean personajes ficticios, salidos de la imaginación de otra persona, qué más da, deberían dar gracias que algo o alguien les haga darse cuenta que pueden sentir, pueden reír, llorar, angustiarse...

Si no fuera así, todo el mundo sería una gran masa que haría la tierra más pesada, porque seríamos de piedras, unas rocas.

Sí, sé que estarán diciendo que para qué, si ellos no existen, a mí me importa poco eso, me encantan y con eso me basa, prefiero eso mil veces a sentarme frente al televisor a ver cómo la protagonista de la novela de las 12:00 AM se la pasa todo el tiempo llorando por su protagonista, y así se la pasan 200 capítulos, 7 meses y no sé cuántas horas en lo mismo cuando uno ya sabe que cuando se acaba la novela los dos novios van a salir [illegible] sí, siempre acaban casándose.

[illegible] sentarme a leer o a ver algo donde sé que el final [illegible] hasta el último capítulo, donde sé que aunque son ficticios muchas veces son más entretenidos que la vida real, y si son unos culebrones, mucho mejor porque me encantan, [illegible]

Kelly Betancourt

El manga: ¿Moda o género?

Sé que el tema del que voy a hablar a continuación está bastante trillado, pero no puedo resistir la tentación, si *Lázaro* me deja, de dar mi propio punto de vista sobre un debate que, a través de diversos medios, nos llega frecuentemente: El manga, ¿es una moda pasajera o un género de cómic (o tebeo) destinado a asentarse y expandirse? (Tachán-Tachán).

Ante esa pregunta, la mayoría de los autores profesionales de cómic (mayoritariamente estadounidenses, aunque hay de todo…) responden que se trata de un fenómeno pasajero, una moda de adolescentes que compran los cómics japoneses porque sus amigos también los compran. También existen unos medios audiovisuales que están bombardeando con imágenes niponas a los tiernos infantes, pero no estoy segura de que esa circunstancia les predisponga mentalmente para que, en la adolescencia, deglutan compulsivamente las viñetas de Oriente.

El manga tiene en contra su juventud. Ha tardado en cruzar las fronteras japonesas de una forma sólida, y ha desembarcado en un momento en que otros géneros ya habían monopolizado un determinado tipo de público. Mientras otros han encontrado un territorio de acogida virgen, el manga ha tenido que pelear poco a poco por hacerse un hueco entre los compradores de viñetas.

Por otra parte, su juventud puede resultar en ciertos momentos una ventaja, puesto que, al tratarse de algo relativamente nuevo, fascina y atrae a un público interesado en conocer nuevas experiencias narrativas. Mucha gente desconoce casi por completo el género, y no ha emitido juicios de valor negativos, lo que les hace receptivos a un tipo de cómic que otros ni pueden ver delante.

Muchos autores y aficionados de otro tipo de cómics conocen y admiran a *Otomo y Miyazaki*. Algunos se atreven con *Masamune Shirow* (aunque **Orion** sigue siendo para muchos un puzzle de demasiadas piezas) y bastantes se limitan sólo a visionar anime, sin atreverse a dar el salto al papel. El manga de calidad, excepto si la persona está totalmente cerrada a él, suele gustar y calar entre aquellos que no están acostumbrados a este género. *Ryoichi Ikegami*, con su grafismo realista, también suele agradar como "primera lectura". Estos mangas son sólo unos ejemplos (sé que conocéis muchos más) de cómo puede atraerse a nuevo público hacia un género que suele estar bastante desprestigiado: Con calidad.

El mercado cotidiano debe cuidarse para que no se convierta en un escaparate de manga de baja calidad, destinado a unos compradores compulsivos que, por diversos factores, no miden con precisión la calidad de lo que están adquiriendo, y se tiran a cualquier cosa que huela a japonés. Así, lo único que se consigue es cerrar un mercado, puesto que los compradores, con el tiempo y la experiencia, dejarán de adquirir cualquier cosa y se centrarán en los productos realmente interesantes, y, si los escaparates de las librerías no pueden exhibir ese material de calidad que los compradores "veteranos" demandarán, el manga irá poco a poco reduciéndose, cerrándose sobre sí mismo como un bucle, extinguiéndose.

Afortunadamente, la oferta de manga en nuestro país es ahora bastante más amplia que hace algunos años, por lo que aquel o aquella que quiera iniciarse en el proceloso mundillo de la historieta tendrá un abanico bastante amplio para escoger con libertad lo que más le conviene. Hace años, el manga era testimonial -o, en muchos puntos de la geografía española, inexistente-, y los lectores principiantes sólo contaban con unos pilares occidentales en los que apoyar su afición, y, ahora, años más tarde, los que han seguido dentro de las viñetas (otros han quedado por el camino) están recibiendo opiniones contradictorias por diversos frentes, y, si bien algunos catan y se adentran en el manga para ver si todo lo que dicen sobre él es verídico, otros cierran sus puertas a ese género "donde todos dibujan en serie y todas las tías tienen los ojos grandes" y realizan juicios de valor sin ningún tipo de apoyo material. Vamos, que hablan sin saber lo que están, en ocasiones, criticando.

El manga está, poquito a poco (con sus altibajos), solidificándose y afianzando sus posiciones. Quizá, con algo más de tiempo y de empeño, consiga ocupar más y más parcelas de territorio. Para ello se necesitan unas mentes abiertas a este tipo de lenguaje gráfico, en ocasiones muy chocante, una oferta de mercado atractiva y un colectivo de otakus dispuestos a moverse (como ya están haciendo muchos) y expandir el manga como una opción de cómic realmente interesante.

Ozaki
fanatic@las.es

CON LA TRADUCCIÓN HEMOS TOPADO

Mientras disfrutaba de la vuelta de "**La mermelada crece**" (digo, "**La familia Boy**", estoo... bueno, ya me entendéis) a las pantallas de televisión, se me ha ocurrido de repente pensar en lo mucho que había cambiado desde su emisión originaria en Japón. Calma, que no cunda el pánico; que haya cambiado no significa que se haya cortado o censurado en algún aspecto. Aquí estáis viendo/ habéis podido ver todo lo que se vio allá en Japón <si exceptuamos las "cortinas" de enmedio de los episodios, y las distintas canciones de apertura y de cierre, todo hay que decirlo>. Como se dicen en las películas, ningún elemento del guión ha sufrido daños durante la realización de la versión en español ¿vale? Pues vayamos a lo nuestro.

A lo que me refiero es, -por si alguien no se ha molestado en leerse el título- a los cambios que la traducción ejerce sobre las distintas producciones. Al fin y al cabo, lo que veis u oís en vuestros televisores (y ahora dejo de referirme a "La familia" para pasar a hablar más en general) no es sino una adaptación, mejor o peor hecha, según quien opine. Ahora que lo pienso, si no me engaña la memoria, creo que nunca hemos tratado el tema de la traducción. Oh, sí, alguna vez se ha hablado sobre el proceso de traducción o cosas similares, pero nunca en POR QUË se hace así o asá.

Bien, veamos. Cuando se traduce se intentan combinar dos aspectos: fidelidad al original y corrección gramatical, por decirlo de algún modo. Lo de fidelidad al original supongo que lo entiende todo el mundo: un traductor "trasvasa" el texto original de un idioma a otro, no lo reescribe. Nadie es quien para corregir al autor/a original (salvo caso de fuerza mayor, que ya explicaré más tarde). Ejemplo: por muy malhablada que te parezca **Reena** <sigh> **Inverse**, NO tienes derecho a hacer que hable como una señorita respetable. Tampoco creo que la corrección gramatical tenga mucho misterio, pero pondré otro ejemplo por si las moscas: NO se puede escribir "Yo, ¡Yuu gusta mucho!", por MÁS que sea una traducción literal de "Atashi wa Yuu ga daisuki yo"; en vez de "¡Me gusta mucho Yuu! (o "¡Yuu me gusta mucho!"). Como se ve, no es nada complicado, PERO... Siempre hay un pero, alguna circunstancia que obliga a alejarnos de este ideal.

Básicamente estas circunstancias pueden reducirse a dos: bien hay que dejar el texto como está ante la imposibilidad de ser traducido adecuadamente, bien es necesario cambiar el original. Dicho más sencillamente: o se deja por narices, o, por narices, se cambia.

Un buen ejemplo del primer caso podría ser cuando al profesor *Namura* de "La familia..." le llamaban "**Na-chan**". Por si no lo sabéis, "-chan" es un sufijo de esos que abundan en el idioma japonés, que indica una relación muy familiar con la persona a la que se llama así. Suele usarse entre amigas, para llamar a los niños pequeños, mascotas, novios/as y similares. De no haberse respetado ese término, habría que haberse buscado algún termino en nuestro idioma que lo sustituye que no habría quedado precisamente bien ¿Os imagináis a *Miki* llamando a *Namura* "Namurín", "Namurito", "Profe" o similares? Tiemblo de pensarlo. Lo que se busca en estos casos es respetar un matiz que con otras soluciones se habría perdido o se habría quedado modificado.

El segundo caso es siempre el más temido, ya que implica la modificación del mensaje original. A veces puede ser por corrección política; como cuando *Yuu* le recriminó a *Miki* que, siendo una chica, no supiera cocinar, ella le respondió que era un machista; pues bien, eso NO aparecía en el original japonés. Ya nos ocuparemos en otro momento si era necesario o no (ya veo a la TAC: "¡La familia crece fomenta el machismo!") .

Otras veces depende de cuestiones técnicas relativas del doblaje. Otro ejemplo: en el episodio... 31 de "**Reena y Gaudy**" <sigh^2> nuestros ¿héroes? se enfrentaban a *Halsiphom*, un brujo que quería resucitar a su novia, una tal *Rubia*. Al final, cuando la chica pedía a *Halsiphom* que la destruyese, que no estaba realmente viva, *Reena* leía en los labios de *Rubia* "Destrúyeme". En el original decía "mátame". El cambio parece injustificado hasta que uno se da cuenta que "mátame" (tres sílabas) se dice en japonés "(Atashi ô) Koroshite", que tiene cuatro sílabas. Como los movimientos de los labios no coincidían, se tuvo cambiar "matar" por "destruir" {qué artículo más alegre me está saliendo, vive Diox}.

Por supuesto, siempre habrá alguien que no esté de acuerdo con estas soluciones. Mucha gente prefiere que se deje la mayor cantidad de texto original posible. Y habrá quien prefiera que se cambie lo más posible, "para hacerlo comprensible a la audiencia local". Claro, ambas opciones son muy respetables, pero parecen olvidar que en una buena traducción lo importante es cambiar lo menos posible procurando que el texto sea comprensible para la mayor cantidad posible de público. Evidentemente eso requiere una serie de "sacrificios". ¿Pero hay algo en la vida que no lo exija?

Jaime Ortega
kgw@ole.com

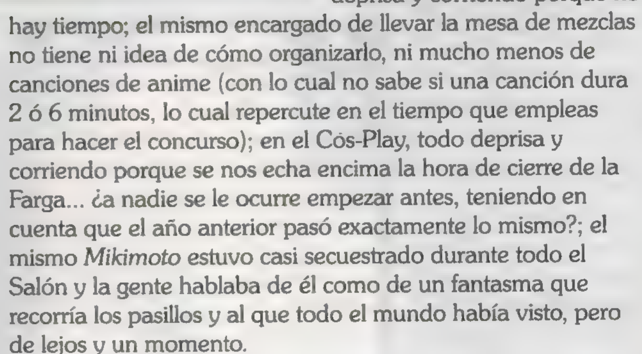
P.D.: Como en el artículo dedicado a **Green Wood** se me olvidó decir lo que era un "senpai", lo diré aquí: "senpai" es un tratamiento de respeto para con los/las alumnos/as (o similar) de cursos superiores, una especie de "tutor/a", "guía del camino", etc. Sea como fuere, implica mucho respeto.

AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS

"- Sí, siguiente pregunta.
- Euu... ¿*Casper* es manga?
- ... fuera de aquí."

El Camino Perdido del Otaku

Parece mentira, pero ya han pasado cinco años. Hace cinco años estábamos celebrando el primer salón dedicado íntegramente al manganime. Con dudas y mucha ilusión, asistíamos a los primeros balbuceos. Ese primer salón vino a raíz del éxito del Salón del Cómic de Barcelona del 92, que tuvo a Japón como país estrella. Los de Ficomic vieron el negocio, claro, y decidieron hacer un salón exclusivamente dedicado al manganime. Ese primer año fue el de la ilusión y la improvisación, lógico. Este último año ha sido el de mi desilusión.



Hace un año saludaba desde estas páginas la presencia de **Tomodachi** en la organización del Salón. Hace cuatro años, durante el Segundo Salón, pronostiqué el fin del manganime en España. En ambos casos me equivoqué de cabo a rabo; metí la pata hasta el fémur, vamos. Este año la asociación citada arriba está casi fenecida, aunque sus miembros sigan haciendo cosas cada un@ por su cuenta; del mismo modo, el manganime se ha consolidado en España como un género más.

Lo que no ha cambiado es ese aire de amateurismo y de improvisación que tiene la organización del Salón de Barcelona. Es un contrasentido, si se piensa, porque mientras que todo se hace de modo muy profesional a la hora de cobrar entradas a los asistentes y cuotas por los estands, a la hora de manejar la organización ahí nadie parece profesional, sino más bien una banda de amiguetes.

Claro que hay mejoras, faltaría más. Si en cinco años (más todos los que Ficomic lleva organizando el Salón del Cómic de Mayo) no se hubiese aprendido nada sería de juzgado de guardia. De los aciertos y maravillas del Salón ya han hablado mis compañeros en otras páginas de esta revista. De los errores os voy a hablar yo ahora.

Primero, y esto es un problema único de la Farga como lugar de celebración del evento, no hay ni un solo lugar donde invitad@s, profesionales y público en general pueda dejar sus mochilas, maletas y bolsas. En la Estación de Francia, al menos está la consigna de la RENFE, que permite un alivio de peso a los que venimos de otras partes de España (con perdón). Aquí a nadie se le ha ocurrido organizar un servicio de guardarropa o similar, que evite a l@s asistentes el tener que cargar con sus bultos por los pasillos. Y sinceramente, jode mucho.

En segundo lugar me parece penoso el descontrol que reina, año tras año, en los concursos, proyecciones y conferencias. Todo se hace sobre la marcha, improvisando. L@s ponentes de las mesas redondas pasan de asistir; el público de la sala de proyecciones hace ruido, entra y sale a su antojo y nadie dice ni mu (de la mala educación de la gente, hablaré otro día); el entrar a la misma sala supone una lucha que ríete tú de **Mortal Kombat**; el concurso de karaoke supera todas las previsiones y resulta que hay que hacer un sorteo para ver quien canta, y todo deprisa y corriendo porque no hay tiempo; el mismo encargado de llevar la mesa de mezclas no tiene ni idea de cómo organizarlo, ni mucho menos de canciones de anime (con lo cual no sabe si una canción dura 2 ó 6 minutos, lo cual repercute en el tiempo que empleas para hacer el concurso); en el Cos-Play, todo deprisa y corriendo porque se nos echa encima la hora de cierre de la Farga... ¿a nadie se le ocurre empezar antes, teniendo en cuenta que el año anterior pasó exactamente lo mismo?; el mismo *Mikimoto* estuvo casi secuestrado durante todo el Salón y la gente hablaba de él como de un fantasma que recorría los pasillos y al que todo el mundo había visto, pero de lejos y un momento.

No es un problema en sí de la gente que trabaja en el Salón, sino de mentalidad de Ficomic. L@s fans, l@s otakus pagan religiosamente a la entrada y en los estands, pero luego no obtienen casi nada a cambio. Como siempre, somos consumidores de segunda clase, sin derechos, sólo obligaciones. Y es un poco triste que, año tras año, tenga que pensar que lo mejor ha sido la gente que asistió al Salón del Manga, y lo peor, año tras año, la organización.

Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega
curro2@wanadoo.es

FANZINES

¡Uola!
Este mes estamos de buen humor en la redacción; no tengo ni idea por qué, pero todos están contentos y felices, ¿será el año?, ¿será el café? Bueno, el caso es que no puedo sino contagiarme de este buen humor y comenzar esta sección de los fanzines contando un chiste... Uhmm... Mejor no, prefiero mantenerme serio que luego me apedreáis. Pues nada, un saludo y a pasarlo bien.

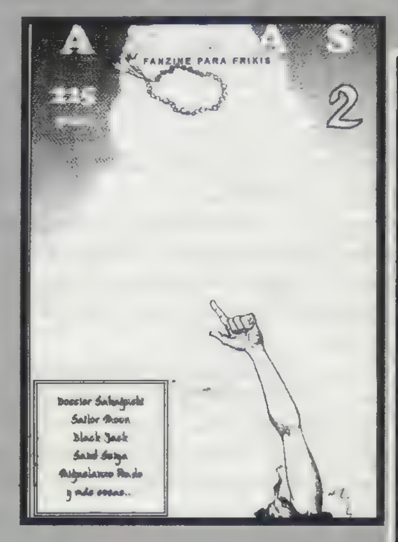
ATLAS nº1 225ptas. 32 págs.



Encomiable la labor de este grupillo, que con una maquetación aceptable (clara y sin muchos aspamientos) y una temática interesante se han ganado el corazoncito de vuestro redactor. Este número trata de **Tenchi Muyo**, **La espada del inmortal**, *Ralf König* (autor europeo), un par de secciones más de música, cine y animación completan este número que, sin lugar a dudas, destaca del resto de fanediciones de los últimos años. Y no va en broma.

ATLAS nº2 225ptas. 32págs.

Sí, ya lo sé; ahí arriba está la recensión del primer número, pero el caso es que llevaba mucho tiempo intentando colar la reseña de este fanzine, y cuando al fin lo logro me encuentro son su segundo número (eso es bueno, no resulta fácil pasar del primero). Y si en un principio pensaba que ya no podía superarse lo del nº1, este segundo número ha venido a sorprenderme. Muy bueno, sí señor. Con secciones de **Black Jack**, **Ikkyu**, *Miguelanxo Prado* (autor español), *Sakaguchi*, mitología en **Sailor Moon** y un par de páginas de manga de *Guillermo March* (este chico promete).



HISTORIAS DE TOKYO nº3 350 ptas.

Creo que cuando se habla de buenos fanzines, hay que comentarlos todos de golpe. Por ello quiero sacar a relucir este número tres de un fanzine que hasta el momento era desconocido para mí. El caso es que la primera imagen que tienes es la de un tocho; tiene nosécuántas páginas de información, paranoias, manga, y muchas, muchas risas. El caso es que me ha gustado mucho; además los detallitos en la maquetación son más que originales, y no es mala idea eso de poner una doble portada con papel cebolla. Bueno, los temas son muy variados, desde *Clamp* hasta **Slayers**, pasando por una traducción de **Tokyo Babylon** que no se puede dejar pasar. Muy chulo, sí señor.



TROPAS DE ASALTO DE MI

Por último, quería hablar de una de las fanediciones más ambiciosas de las ahora existentes. Se trata de la continuación de la publicación de **Maison Ikkoku** al castellano. Ya sabréis (o sino deberíais saberlo) que *Rumiko Takahashi*, la de **Ranma 1/2**, también es autora de otros mangas; pues entre ellos está **Maison Ikkoku**, que a España llegó como **Juliette Je t'aime**, pero que se vio truncado por falta de ventas. Pues bueno, estos chicos quieren continuar esa edición desde mañolandia, y según parece lo están consiguiendo, ¡y de que manera!. Mi más extensa felicitación a todos aquellos que directa o indirectamente hayan hecho posible esta nueva edición que merecía ser hecha.

¡IDIOMAS A MÍ!

Eso es lo que deberán decir algunos de los aficionados que, últimamente, se han liado la manta a la cabeza para ponerse a traducir algunas de las series de manga que no han llegado a nuestro país. Probablemente hayan sido traducidas del inglés o francés con no mucha perspicacia, igual las fotocopias o los escaneados no son como las ediciones "polesionales", pero no se puede negar que esta acción es encomiable cuanto menos. Los casos que conozco personalmente no suponen ningún lucro para las partes, y la buena fe del trabajo es continuado, de modo que si en algún momento se quisiera publicar esa serie, no tan sólo dejarían de sacar esa edición pirata, sino que incluso cederían el trabajo ya hecho a las editoriales, para que éstas lo aprovechasen. Doy fe de ello (*NdL. Y yo*). No quiero con esto tampoco incitar a que todos empecéis a traducir sin ton ni son, porque es un trabajo sin ningún beneficio, sin reconocimiento y de poco futuro (no puedes hacerte pelas con ello, es totalmente ilegal y podrías meterte en un buen embolado), pero si ya tienes decidido hacerlo, tú mismo. Nosotros estaremos aquí para contarlo (*NdL: De nuevo doy fe de ello*).

Andrés G. Mendoza
celtas@softhome.net

FANZINES

Curso de Cómic Americano

BATTLE CHASERS

Bien, bien, amiguitas, con esta la tercera lección del curso de cómic americano terminamos con la sub-editorial Cliffhanger. Aunque antes de centrarnos en la serie de hoy tengo que aclarar una cosa: en la segunda edición (en la que hablábamos sobre **Danger Girl**) comenté que no creía que se fuera a publicar en breve en España pese al aviso de Planeta. Pues bien, me han chafado la exposición porque la susodicha Planeta la publicó hace poco, así que ya podéis conseguirla fácilmente. Quiero pedir disculpas, ya que su publicación llegó un mes después de que escribiera el artículo y, por esas fechas, no se había asegurado su llegada a España. Pero bueno, centrémonos en el tema que nos ocupa hoy: **Battle Chasers**. Como siempre, contestaremos a las principales preguntas sobre la serie.

¿Quién la publica?

Como ya he adelantado, la publica Cliffhanger a través de DC (para dudas, ver Minami #9). En España ya se ha comenzado a publicar a cargo de Planeta deAgostini y, en el momento que escribo esto, va por el número 2. La versión yankee ya ha alcanzado el número 5, pero además existe una intro de 4 páginas muy difícil de conseguir y una presentación de 5 páginas que se publicó en la revista **Frank Frazetta Fantasy Illustrated**. Si quieres dejar flipando a la gente, menciona esto y di que, aunque tú no lo tienes, lo has visto por una colega (y dices mi nombre, que yo lo poseo)... ¡vas a ser la reina del lugar!

¿Quién es su autor?

El dibujo de la serie corre a cargo de *Joe Madureira*, el guión está a pachas entre el dibujante y *Munier Sharrieff*, y de la tinta se encarga *Tom McWeeney*. *Madureira* es un dibujante muy joven, iniciado en el mundo del cómic por **Spiderman** y, en el género de la fantasía heroica, por el famoso juego de rol **Dungeons & Dragons**. Según sus propias palabras, "*Mediante un ardiente deseo desde mi juventud de crear un cómic basado en el mundo de **Dungeon & Dragons**, me decidí a crear **Battle Chasers***". Es evidente que el cómic que ha creado no es totalmente igual que **Dungeon & Dragons**, pero la esencia la conserva perfectamente.

¿De qué va?

Hechiceros, golems, guerreros... todo lo relacionado con la fantasía tiene cabida en **Battle Chasers**. La historia comienza cuando *Gully* (una niña de unos 8 años) tiene que huir de su casa (sólo porque unos hombres-lobo de nada la están atacando) con el legado de su desaparecido padre: una caja que contiene unos guantes capaces de hacer que mi sobrino de 3 años sea más fuerte que *Hulk*. En su desesperada carrera al intentar despistar a los hombres-lobo, da con *Calibretto* (un golem de guerra), quien la protegerá y la llevará a salvo con su amo: un mago poderosísimo llamado *Knolan*. Además de estos personajes, tenemos a *Garrison*, un guerrero caído en el alcoholismo por la muerte de su querida mujer que más tarde se unirá al grupo; y *Red Monica*, una mujer con una talla de sujetador de 250, que resulta ser una mercenaria de lo más peligrosa.
El mundo de **Battle Chasers** está regido por alianzas entre personajes, traiciones de reyes ambiciosos, y de malos malísimos que se las harán pasar canutas a nuestros héroes: en definitiva, **Battle Chasers** es una partida de rol que te puedes marcar cualquier fin de semana con tus amigas.



Flípalo ante los demás

Como la serie acaba de salir en España, te voy a decir algunas cositas que puedes contar a las fans del cómic americano para dejarlas flipadas con tu sapiencia (tranquila, no te voy a contar demasiado para no fastidiarte la serie...).
- *Garrison*, ante la visita de su maestro, decide volver a la acción y recuperar su espada, que estaba guardada en la cruz de la tumba de su mujer.
- El rey *Vaneer* es en realidad un mamomazo que ha tendido una trampa a nuestro grupo de héroes.

Como siempre, te recomiendo que te compres la serie (o al menos te intereses por ella), que es la mejor manera de saber si realmente te gusta o no. Si te ha gustado **Slayers** y series de ese tipo, te puedo asegurar que **Battle Chasers** no te va a decepcionar.
Para terminar, una curiosidad: ¿sabías que *Madureira* soñaba de pequeño que le picaba una araña radioactiva y se convertía en *Spiderman*? Pues ya tenemos una cosa en común *Madureira* y yo... (¡Por Diox! ¡Que me pase algún día! (*NdL: Lo siento, Spidei, cuando me picó la maté, ya no puede picarle a nadie más ^_^U*)).

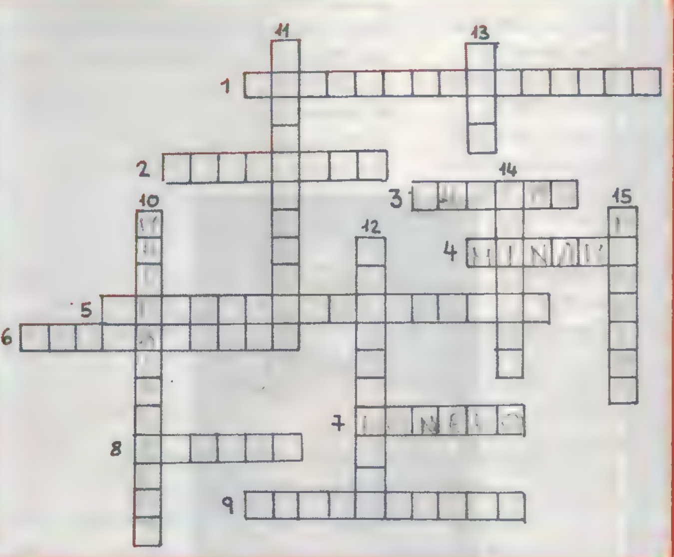
The Amazing Spidei!
spidei@ctv.es



CÓMO APRENDER JAPONÉS Y NO MORIR EN EL INTENTO III

Chii-sensei

FE DE ERRATAS



CRUCIGRAMA

1.- La última promesa
2.- Mano zurda
3.- Mascota de Anthy Himemiya
4.- Protagonista de Touch; una revista Lleva su nombre y significa "Sur"
5.- Feliz Año Nuevo
6.- Dobladora de Lina Inverse
7.- Gafas
8.- Super
91.- Buenas tardes
10.- Título original de la Familia Crece
11.- El jefe más friki
12.- Dios del Viento
13.- Idiota
14.- Pequeña
15.- El pokémon más adorable



CULTURA JAPONESA

¡FELIZ AÑO NUEVO!

Aunque sólo el 1% de las niponas es cristiano, parece que el ambiente festivo de las navidades ha calado tambié n por esos lares (apostaría a que los centros comerciales han tenido mucho que ver), pero la fecha más señalada en esas fiestas, es el Año Nuevo, el **Hatsumôde**. Quizá lo [illegible] pues, hoy, gracias a la info de mi amigo *Takashi*, os podré explicar algo mejor de qué va tanto ritual.

La palabra en sí está compuesta por *Hatsu* "primera" y *Môde*, algo así como "romería". Así que, nos encontramos ante lo que llamaríamos la primera romería del año y, aunque disponen de varios días para ir al templo, suele coincidir con el 1 de enero, aunque incluso algunas quieren ir más temprano y esperan desde Noche Vieja, lo que llaman entonces *Ninen-mairi*: "romería que dura dos años". Se dirigen, por lo general, al templo más cercano o tradicional, arregladas con su kimono, allí se encuentran con una gran caja de madera ante la fachada donde tiran una moneda mientras piden un deseo y rezan para que se realice: juntando las manos en el caso de ser budista o dando palmadas si se es sintoísta. Ya os podéis imaginar lo que piden la mayoría de nuestras protagonistas, ¿no? Después he visto que sacan un papelito donde viene escrito el éxito o fracaso de ese deseo, ¿no os acordáis de la MALA SUERTE del pobre *Rokutanda*?



Hoy por hoy, las chicas japonesas ni rezan a un dios ni a Budda ni se ponen kimono, pero como efecto gráfico funciona muy bien para los dramas, mangas y demás. Y aunque parece que se haya convertido en algo parecido a nuestras navidades, todavía sigue [illegible] en Harajuku, sintoísta, y el de Sensô-ji de Asakusa, budista, esperan gran afluencia este año próximo, desde los diez mil hasta incluso cientos de miles de personas. También ellas reciben el polémico nuevo milenio.

¿Y es que no hacen nada en Noche Vieja? Pues como todo el mundo: preparan una cena especial con las más allegadas, en este caso unos riquísimos Toshikoshi-soba, un tipo de fideo, y se lo comen mientras escuchan las 108 campanadas llamadas "Jyoya no Kane", que nos quitan todos los pecados que hemos cometido e, incluso, antiguamente se pensaba que las deudas. Lo cierto es que el año pasado tuve la suerte de pasarla con mi amiga *Reiko*, que me preparó una de esas comidas. Recuerdo que era algo así como un revuelto de sushi (nada de rollitos envueltos en algas que [illegible] más bien lo que hacían cotidianamente), descubrí las deliciosas tortas de Okonomiyaki y, bueno, a cambio, la animé a que se tragara las 12 uvas, jeje, y lo consiguió, pobre, todavía recuerdo su boca llena hasta arriba. Fue muy divertido. Y después, como todo el mundo, a salir a la calle para pasárselo bien, a la que le apetezca, claro.

¿Y que se dice en estos casos? *Akemashite omedetô gozaimasu*!!! (aunque con un simple *Omedetô* sirve entre amigas, y, si quieres ser un poco más educada, le añades la coletilla).

Takashi Muto
Alessandra Moura
chiisai@retemail.es

CULTURA JAPONESA

Hola a todos, soy Oh Tah Kiu, y como ya sabréis soy el nuevo encargado de la sección de videojuegos. Cada mes estaré con vosotros para comentaros las novedades japonesas y la actualidad de este mundillo cada vez menos marginal.

Además quiero hacer de esta seccion algo participativo, así que espero vuestros mails (ohtahkiu@santandersupernet.com)con sugerencias, peticiones, criticas, o lo que querais.

Bueno, sin mas dilacion comienzo con lo mio.

JADE COCOON: THE STORY OF TAMAMAYU

De la combinación de esfuerzo entre los desarrolladores de *Genki* y del estudio *Ghibli* nos llega este curioso título a caballo entre el RPG y los juegos de cuidar y entrenar monstruos (*NdL: ¿Como* ***Pokémon****? Quiero, quiero...*)..

En el juego nos encontramos en el papel de *Levant*, un chico que se verá en la obligación de salvar la aldea en que vive de una maldición y protegerla de los espíritus malignos del bosque. Nos encontramos en *Syria*, un lugar lleno de mitos y leyendas que se encuentra en una etapa primitiva de evolución, una aldea rodeada de un exótico y espeso bosque y de unas bellas y extrañas construcciones.

Hasta ahí todo parece indicar que nos encontramos ante el típico RPG, ambientado en un mundo medieval de bellos paisajes en el que nuestro personaje, ayudado por una nutrida banda de compañeros, debe luchar para salvar el mundo y liberar a la princesa.

Nada de eso, ni compañeros ni princesa. Claro que nuestro héroe, aunque no tenga compañeros humanos, no estará solo en la lucha.

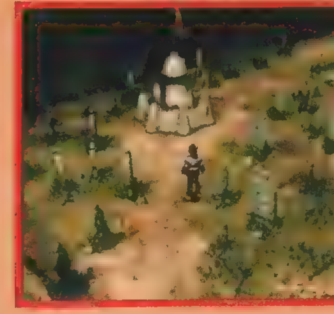
Me explico: A lo largo del juego aparecerán todo tipo de criaturas acechando a *Levant*, quien no tendrá que luchar con ellos, sino que su misión será atraparlos en capullos(*cocoons*) para después añadirlos a su colección, y combinarlos con otros obteniendo una diversidad de especies inmensa, cada una con diferentes poderes y habilidades.

Jade Cocoon
(Psx)
Compañia: Genki
Género: RPG
Nº Jugadores:1
Gráficos:8
Sonido:7
Jugabilidad:7
Media:7

Estos seres, conocidos como *Minions*, serán quienes, tras ser invocados, luchen por su amo y lo defiendan de otros monstruos, al más puro estilo **Pokémon**.

Cada minino tendrá sus propios poderes que se diferenciarán de los de otra especie, y que representarán las fuerzas elementales: tierra, agua, aire y fuego.

Gráficamente el mundo de *Levant* es muy rico en cuanto a detalles y ambientación. Sus personajes serán polígonos renderizados en 3D, sobre una gran variedad de fondos pregenerados (más de 600) en alta resolución. La animación del personaje es bastante buena, y el control del personaje muy sencillo.



En el aspecto sonoro hay que destacar la posibilidad de escuchar las voces de los personajes (eso sí, en inglés como mucho por ahora) en vez de leer los subtítulos.

Los gritos de los *minions* serán espeluznantes, y unido a una espectacular banda sonora, darán un ambiente muy personal al mundo de *Levant*.

Pero si hay que destacar algo en este título son las animaciones introductorias.

Las secuencias animadas serán un punto importante de este título. De la mano de *Ghibli*, y con un airecillo a *Mononoke Hime*, las secuencias animadas harán vibrar a los aficionados a la animación de este estudio (es decir a la mayoría de los amantes del anime).

Finalmente nos encontramos ante un RPG innovador, con una línea argumental aceptable, una ambientación increíble, y unos gráficos destacables, todo ello combinado con la gracia de cuidar capturar y entrenar monstruitos. Esto nos demuestra lo fuerte que sigue pegando en Japón el fenómeno **Pokémon**.

TRUCOS

Jojo´s Venture (arcade)

Luchar contra *Death 13*: Para luchar contra *Death 13* no debes perder ningún round y acabar con un Super Combo con cada oponente.

Si lo haces bien, aparecerá después de la quinta fase.

Fatal Fury Wild Ambition (Psx)

Traje oculto de *Geese*: En la pantalla de selección de personaje, pon el cursor sobre *Geese* y, manteniendo pulsado *Start*, pulsa círculo o X.

King of Fighters 99 Dream Match

Para obtener versiones diferentes de algunos personajes, es decir jugar con el personaje procedente de otras versiones anteriores,debes mantener pulsado *Start* y después presionar cualquier botón.

Juegos de consola más vendidos

Posicion
Titulo
Compania
[illegible]

1
Chrono Trigger
Square Soft
PS

2
Arc The Lad 3
Sony Computer Entertainment
PS

[illegible]
Pacman World [illegible]rsary
[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible] Pro JR. Vol.2
[illegible]ussan/Telenet Japan
[illegible]

5
Derby Stallion 99
ASCII
PS

6
Langrisser Millennium
Masiya
DC

7
Sea Man
[illegible]
[illegible]

[illegible]
Dance Dance Revolution 2nd Remix
Konami
PS

9
Formula One 99
Sony Computer Entertainment
PS

10
Game Boy Dragon Quest 1.2
Enix
GB

CHU-CHU ROCKET

EL JUEGO DE PUZZLES DEFINITIVO

Lo último del Sonic Team no es un arcade de conducción ni un plataformas 3D, lo último de este afamado equipo de desarrollo es Chu Chu Rocket, un innovador juego de puzzle

Al comenzar la partida nos encontramos con una vista aérea de una especie de circuito lleno de obstáculos y una serie de cohetes, por la pantalla van pululando una serie de gatos(nekos) y ratones(chu-chus) sin rumbo fijo.

Nuestra misión no será otra que, guiando mediante unos punteros las direcciones de los ratones, hacer que el mayor número de estos lleguen a salvo a nuestro cohete, impidiendo que sean atrapados por los gatos, los cuales debemos tener alejados de nuestro cohete donde están nuestros ratoncitos.

Al final de cada round dispararemos el cohete y nuestros roedores se pondrán a salvo.

La diversión se multiplicara en el modo multijugador, en el que además de ocuparnos de salvar a nuestros ratones, también nos comeremos el coco pensando la forma de fastidiar a los otros jugadores llevando a los gatos hacia sus cohetes.

Además contamos con la presencia de una gran cantidad de condicionantes según la fase: agujeros en el suelo, pasos cerrados, etc, y de una nutrida variedad de *items* que le darán mucha vidilla al juego.

Items:

-Chu-Chu Fever: el número de ratones aumentará considerablemente.
-Chu-Chu Bonus: una gran cantidad de ratones es absorbida por nuestro cohete.
-Neko Fever: los gatos comenzarán a estallar llevándose por delante todo lo que les rodee.
-Slow Down: disminuye la velocidad
-Speed Up: aumenta la velocidad.
-Neko present: un gato aparecerá en el proyectil de cada uno de nuestros adversarios.
-Timeout: la acción se paraliza unos instantes para reflexionar sobre la situación.
-Everybody Switch!: se cambia la posición de cada uno de los proyectiles.

Técnicamente, el juego a pesar de no ser visualmente espectacular, posee unos gráficos muy detallados. Cada uno de los personajes están hechos a base de polígonos, y el número de *frames* no baja en ningún momento de 60 fps, ni siquiera cuando la pantalla está infectada de chu-chus y nekos. En el aspecto sonoro nos encontramos con una música marchosa, unos agradables efectos acústicos y la típica voz estridente de japonesa anunciando los nombres de los eventos especiales.

Sin duda el Sonic Team ha acertado con este juego de puzzles en 3D,que a pesar de no poseer ninguna excelencia técnica destacable, goza de una originalidad y frescura dignas de mención, de una ambientación musical muy simpática y de una jugabilidad endiablada, sobre todo en partidas de cuatro jugadores, o en multijugador por internet.

Chu Chu Rocket
(Dreamcast)
Compañía: Sonic Team
Genero: Puzzle 2D
Nº Jugadores: 1-4 +multi.
Gráficos: 7
Sonido: 8
Jugabilidad: 9
Media: 8

INTERNET

¡Ya estamos de vuelta! Somos *Hicks* y *Kasumi* otra vez, parece ser que nuestro querido *XaC* se ha ido con *Curro* al Caribe, ya sea por el frío o por vagancia crónica (*NdL: Yo he oído algo distinto, algo que tiene que ver con Dai Suki... vale, vale, dije que no lo diría y no lo hago*), pero nos ha dejado de nuevo a nosotros la misión de volver a escribir el presente artículo para vuestro deleite. Como ahora ya tenemos un poco más de práctica en esto esperamos hacerlo mejor que la última vez. Así que hala, empecemos que ya veo algunos ot@kus internautas impacientes por ahí detrás... ¡a navegar por la red!

Este mes toca comentar las webs de dos series, la primera es **Card Captor Sakura**, para los que no conozcáis esta serie es algo así como **Bola de Dragón**... (*una comparación un poco a lo bestia Kasumi*) pero hecha por las *Clamp* en la que una preciosa niñita llamada *Sakura* tiene que ir reuniendo todas las cartas mágicas que escaparon del libro mágico que las contenía... (*Corta ya que te pierdes! Kasumi*). La otra serie es **Kodomo No Omocha** en la que una niña llamada *Sana* es la joven actriz de una serie, y ya no explico nada más... Empecemos con **Card Captor Sakura**.

La primera de las webs que hemos visitado después de elegirla (al azar xD) entre las cientos de páginas que hay sobre esta serie es la de *MAK's Anime Cel Gallery*. Esta la elegimos porque creíamos que se trataba de una fantástica colección de cels del anime, y en realidad nos encontramos con una web en la que de cels encontramos más bien pocos. Así que la primera impresión fue un poco mala, pero sigamos explorándola a ver qué nos puede dar de bueno. En el menú encontramos lo siguiente: un *art gallery* con 6 imágenes del manga, una sección de la música de la serie en la que podemos ver escaneadas la portada y contraportada del CD, también hay archivos en mp3 del CD (que por casualidad no funcionó ninguno de los links... ¿somos gafes?). Otra sección comentando los aspectos generales del juego de **Card Captor Sakura** para PlayStation con algunas imágenes. Y por último tenemos el apartado de CCS PP Cards

Card Captor Sakura Cels

Card Captor Sakura began as a Japanese comic series which began serializing in a girl's monthly magazine, Nakayoshi, June 1996. A TV animation series has also been made since April 1998. A movie is being made at the moment, and is due in 1999 in Japan.

The story of Card Captor Sakura (CCS) involves the daily life of a gradeschooler named Sakura Kinomoto. She found a book called, 'The Clow,' in the basement of her house. It contains magical cards called, 'Clow Cards,' which she scattered all over town by accident. With the help of the Guardian Beast of the Seal, Kerberos (or Cerberus aka Kero-Chan), Sakura began her adventures to retrieve the cards in order to prevent a disaster...

en la que encontraremos dos páginas con imágenes de Tarjetas sobre la serie.
En fin, una web en la que lo único que hay de interesante es la sección de música y la del juego para PSX por si pensabais comprar la BSO o el juego. Técnicamente la web tiene un diseño bastante simple (*muy simple para mi gusto HiCkS*) y con unos fondos también algo malos. Solo queda remarcar que nos ha parecido muy mal el que los *thumbnails* de las imágenes (es decir, las imágenes pequeñitas que salen en las páginas para elegir cual queremos ver a tamaño grande) no sean en realidad imágenes reducidas, sino la imagen grande, por lo que para verlas tenemos que esperar mucho más tiempo para que se carguen, además de que tienen bastante mala calidad. Por cierto, la web está en inglés :P
http://members.dencity.com/CelGallery/captor.html

En realidad lo que pasamos a comentar ahora es un artículo de un fanzine portugués llamado *Anime Network*, en el que hacen un *review* de **Card Captor Sakura**. Lo que más resalta es el diseño y estilo del web. La página principal es un resumen de todo el anime con unas pocas imágenes. También tienen un apartado en el que describen a los personajes principales del anime utilizando las fichas de siempre. Podéis bajaros si queréis un midi del *opening* de CCS.
Pequeño, al ser un artículo, pero bonito web que forma parte de este fanzine de nuestros vecinos portugueses que pensamos visitar más a menudo.
http://geocities.com/Tokyo/Island/7109/ccsr.htm

El siguiente site es tremendo, unos ot@kus italianos que han hecho un gran sitio sobre **Card Captor Sakura**, en el que podemos encontrar todo lo relacionado con dicha serie y mucho más. Para empezar es de esos sites (webs se queda corto) en el que hay una página de entrada en la que te dan la bienvenida e intuyes que vas a encontrar mucha información.
Sólo entrar ya nos gustó el diseño y gráficos. Después de leer una pequeña introducción que hacen los autores sobre el site nos encontramos ante nada más que diecisiete secciones en la que se divide el site. No los vamos a comentar todos... o sí. XD Cuatro de las secciones están en obras, vaya... empezamos algo mal, pero sigamos. En el *"Diario de a bordo"* encontramos, como muchos imaginan, las noticias y cambios que los autores van haciendo en el site, seguimos con el apartado imprescindible de los personajes, en el que encontramos las fichas de los 6 principales. Una sección interesante es la de *FanArt Gallery* con bastantes dibujos de ot@kus de **Card Captor Sakura**, seguida por la sección de *Image Gallery* con imágenes del manga y el anime. En *FanClub* tenemos la posibilidad de asociarnos al club de fans que los autores han montado en este site, en el que al inscribirnos tendremos acceso a una lista de correo, chat y *message board* con todos los miembros de dicho club. Por último comentar las dos secciones de los *"Awards"* o premios. En la primera nos muestran los premios que ellos otorgan a



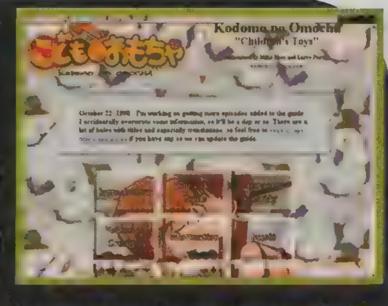


las webs según diferentes criterios, así una web que sea (según ellos) bonita, simpática y con imágenes SD puede ganar su premio *100% Kawai*. Por cierto, los premios únicamente se limitan a que la web ganadora puede poner el banner conforme ha ganado ese premio, nada más. Ahora llega la segunda sección de *Awards*, en la que está la GRAN colección de premios que ha ganado este site que no les caben en una sola página, impresionante (*me parece que los regalan como churros- HiCkS*).
En general, bastante información aunque esté en italiano, diseño atractivo con fondos pasables y muchas imágenes de la serie. Coged un diccionario italiano-español ¡y ya la estáis visitando!
http://lavender.fortunecity.com/python/232

En esta web de **Card Captor Sakura** con bonito diseño y buena presentación, el menú mola muuuucho, encontramos lo de siempre... además de un apartado llamado *GOODS* en el que hay un resumen de los libros y CDs sobre CCS (no sé si deben de estar todos pero hay bastantes). En la sección de *MUSIC* hay mp3 (en el que sí funcionan los links para bajarlos), algunos midis y lyrics. En *ANIME* una extensa recopilación de datos sobre el anime, el staf, y más. *CHARACTERS* es la sección que trata de los personajes del anime, pero no solo de los principales, sino de los amigos, los profesores...
Luego tenemos la típica sección de imágenes en la que no hay *thumbnails*, sino una breve descripción de la imagen que hay detrás de cada link (*eso me ha gustado HiCkS*). En esta web podemos encontrar cantidad de links relacionados con **Card Captor Sakura**, por lo que os recomendamos pasar por esa sección. Finalmente comentar la sección de *PROFILE* en la que su autora, china por cierto, nos da sus datos.
Hemos decidido darle un diez a esta web, no es la más extensa, pero está muy bien hecha y nos ha gustado mucho mucho. Le damos nuestro premio: ¡¡GUTA GUTA!!

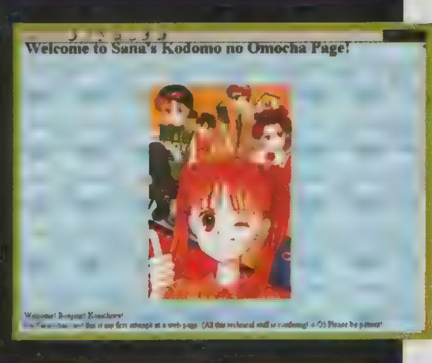
Oshe, ¿y si empezamos ya con las webs de **Kodomo No Omocha**? ¡Que se nos acaba el espacio y aún no hemos comentado ninguna! Kasumi
Otia, pos tienes razón, pero es que aún me quedan un par de Card Capt...- HiCkS
Que nada, ¡ahora toca Kodomo No Omochoa! Kasumi
Po fale, vamo pa ya HiCkS

La primera web sobre **Kodomo No Omocha** es la *Oficial* (según decía el link desde el cual fuimos a parar a esta web) pero la verdad es que nos parece extraño que la ú
ltima noticia que hay en la página principal sea del año 98, cosa rara para una web "oficial". Comentado esto pasemos a explorar las secciones del web.
Este sitio está mantenido por *Mike Kerr* y *Larry Porter* (ya sabemos que no os interesa mucho quienes son los "mataos" que se curran las webs, pero ahí están). Para empezar el fondo de la página principal son un mogollón de *Babbits*, que sin ir más lejos son una especie de conejos con alas que salen en la serie aunque no son un personaje directo (¿hein?). Bastante gracioso el animalito ¿verdad? Aparte del fondo, que nos ha hecho mucha gracia, el menú es bastante original, el fondo de los botones forman una imagen en la que los protagonistas se están besando (*¡uish! que bonitoooooo HiCkS*). Antes de continuar hemos de comentar que por si alguien no lo sabe es un manga shojo, tipo **Marmalade Boy**. Las secciones que hay son estas: *Introduction*: como siempre el resumen de la historia aunque esta vez con datos de interés como la distribuidora, autora, el *staff*, el canal donde se emite (o se emitía), etc. *Episode Guide:* todos los episodios en esta guía imprescindible si te gusta la serie. *Character Guide:* Apartado muy interesante del web en el que encontramos todos los personajes repartidos en pequeños grupos, familias, los compañeros de escuela, animales, etc. Pasamos ahora a la sección de *Music*, muy completa con los *lyrics* tanto en japonés como su traducción en inglés y los correspondientes mp3. Las demás secciones son la de *Voices and Credits, Information, Recent Changes, Related Links y Search*, que no hace falta ni comentar por su obvio contenido. Ya sabéis, si os gusta esta serie pasaos por la web "oficial"... o no.
http://www.kerris.com/anime/kodocha



Pasamos a comentar ahora una web en la que podréis encontrar un sinfín de links relacionados con **Kodocha** (**Kodomo No Omocha**). Es un sitio en el que únicamente encontraréis links, de ahí su nombre: *Kodomo No Omocha On the Web*. Dichos links están ordenados por el idioma de las webs, primeramente en inglés y luego las que están en japonés, y dentro de esas subdivisiones están las secciones de Fan Arts, Anime, Manga, Revistas, etc. e incluso webs de CosPlay en la que encontraréis fotos de gente disfrazada de los personajes.
http://www.geocities.com/Tokyo/4684/kodocha_linx.html

Y sobre CosPlay trata la siguiente web, fuimos a parar a *RINA-P Photoroom 3* en la que encontramos una serie de fotos de japonesas disfrazadas de *Kurata Sana* (o eso creemos porque la página está en japonés... sigh). La verdad es que no tiene más que contar esta página. Le damos el premio: SA KABA OYA?!
http://www1.mirai.ne.jp/~pat/rina_pworld3.html



Y para finalizar visitaremos la página de la mismísima protagonista: *Sana's Kodomo No Omocha Page!* La autora (*o el autor HiCkS*) de esta página ha querido que el visitante sienta en su pellejo el poder visitar una web hecha por un personaje manga, a que mola... o no. La verdad es que a *Sana* o al autor del web le gusta escribir porque se enrolla que no veas. Presenta la historia de la serie y a tres personajes más. Poco más que ver en esta página, aunque de forma divertida e inusual.
http://members.aol.com/sanakurata/kodomo.html

Se nos acaba el espacio y tenemos que despedirnos ya, nos han quedado algunas webs que comentar sobre ambas series, pero ya sabéis que l@ Red es infinita... nunca se sabe lo que vas a encontrar (*¿por qué me viene a la memoria Forrest Gump? HiCkS*). Así que buscad, la verdad esta ahí (*¿dentro o fuera? Kasumi*). Un saludo a tod@s y hasta la próxima de unos ot@kus internautas sin remedio. XD

Julián Hierro (HiCkS) *hicks@wanadoo.es*
Isabel Hierro (Kasumi) *kasumi@wanadoo.es*

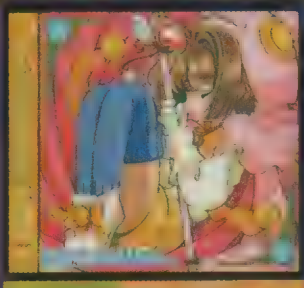
LA MÚSICA DE CLAMP

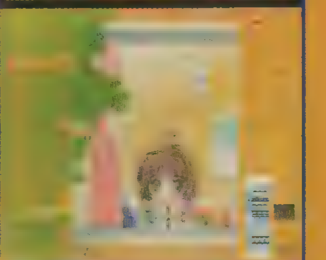
El *Estudio CLAMP* ha tocado muchos estilos. Desde la serie de *Magical Girls* a las tragedias más sangrientas como **RG Veda**. Esa disparidad también se refleja en sus animes, y por ende en la música que suena en ellos. No podemos poner a una serie alegre y pensada para niñas pequeñas la misma música que a una película oscura y llena de sangre.

Para empezar el repaso a la música que está relacionada con la obra de las *CLAMP*, nada mejor que empezar por una serie que goza ahora mismo de gran éxito en un canal autonómico.

N. Referencia	Nombre	Fecha
Victor VIDL-30200	"Catch you Catch me" c/w "Hitorijime" (Gumi)	22/04/98
Victor VIDL-30224	Character Single "Sakura"	03/06/98
Victor VICL-30226	Character Single "Kero-Chan"	03/06/98
Victor VIDL-30225	Character Single "Touya"	03/06/98
Victor VIZL-31	Character Single Special Set Vol 1	03/06/98
Victor VIDL-30227	Character Single "Tomoyo"	24/06/98
Victor VIDL-30228	Character Single "Yukito"	24/06/98
Victor VIDL-30229	Character Single "Syaoran"	24/06/98
Victor VIZL-32	Character Single Special Set Vol 2	24/06/98
Victor VICL-60262	Original Drama Album 1 "Sakuna to Mama San no Orugan"	23/07/98
Victor VICL-60263	Original Soundtrack TV 1	23/07/98
Victor VIDL-30249	Groovy!	23/09/98
Victor VICL-60342	Original Soundtrack TV	19/12/98
Victor VICL-60318	Character Song Book	21/01/99
Victor VICL-60494	Xmas Mini CD	21/01/99
Victor VICL-60344	Original Drama Album 2 "Sweet Valentine Stories"	10/02/99
Victor VIDL-30422	"Tobira wo akete" (Anza)	21/04/99
Victor VIDL-30423	Honey	21/05/99
Victor VICL-60385	Original Soundtrack TV Vol 3	23/06/99
Victor VIDL-30441	Tooiko no Machide	11/08/99
Victor VICL-60446	Original Movie Soundtrack	25/08/99
Victor VIDL-30450	Op theme Single (Card Captor Sakura 2)	21/10/99

Card Captor Sakura tiene ya pese a ser relativamente reciente una nutrida discografía. Seguramente cuando estéis leyendo estas líneas habrá ya algún *single* o CD más en el mercado. Sobre todo si tenemos en cuenta que en estos momentos se debe de estar emitiendo una nueva temporada de la serie en Japón. Como veis, he podido recopilar lo que creo que es la totalidad de la discografía de esta serie hasta el día de hoy. Es decir, del día que escribí esto, nunca me cansaré de insistiros en que el mercado musical del anime es tremendamente dinámico, y más aun cuando una serie está en antena.





Podéis observar que están los típicos *singles* dedicados a los protagonistas, las recopilaciones, e incluso ya un *single* de la segunda temporada de la serie, e incluso un CD con la banda sonora de la película. También están los consabidos discos de "Drama" tan populares en aquellas tierras.

El "target" de **Card Captor Sakura** supuestamente son las niñas de corta edad, por lo que la música de la serie es muy animada, con abundancia de voces muy jóvenes (y agudas). Ritmos alegres y temas pegadizos con toques romanticones. Es de suponer que los discos que salgan en lo sucesivo sigan de cerca ese estilo.

Un anime bastante conocido e incluso editado en nuestro país es **Rg Veda**. Es para mí un misterio porque siendo como es el manga una autentica joya, el anime se quedará en apenas un par de episodios. Misterios para los que no tengo una respuesta a mano. Lo que sí que tengo a mano es una pequeña lista de los discos relacionados con este *anime*.

Para los interesados, el primero de la lista es el que contiene la banda sonora original. El siguiente es un disco de drama, y en cuanto al siguiente tengo la referencia, sí, pero como no he tenido ocasión de oírlo lo dejo ya a cuenta y riesgo del atrevido que quiera conseguirlo.

Número de Referencia	Nombre	Fecha
Star Child KICA-9	Ongaku Hen	21/03/90
Star Child KICA-19	Drama Hen	21/07/90
CBS/Sony CSCL-1630	Kori shiro hono'o goku hen Ost	21/03/91

Otra serie, esta bastante desconocida en nuestro país, es **Clamp Gakuen Tanteidan**. Que podría traducirse aproximadamente como "Detectives escolares Clamp". Esta serie tiene como protagonistas a chicos de corta edad, de manera que la música no presenta diferencias apreciables en cuanto al tono general con la de **Card Captor Sakura**. Seguramente poca gente buscará estos discos, excepto gente que conozca la serie. De todos modos aquí tenéis en la siguiente página tenéis una relación.

Número de Referencia	Nombre	Fecha
Toshiba TODT-2850	Onna no ko no mikata ~ Clamp Gakuen Tanteidan no Theme	27/05/92
Toshiba TOCT-7022	'Love Letters' Mini Album	28/04/93
Toshiba TOCT-8179	Clamp Gakuen Youtoubu - Koushiki Album	30/03/94
Victor VIDL-10856	Mini Soundtrack	21/03/97
Victor VIDL-30004	Drama Single 2	23/04/97
Victor VIDL-30005	Drama Single 3	23/04/97
Victor VICL-30024	Peony Pink	21/05/97
Victor VICL-30025	Youkoso Metallic Party	21/05/97
Victor VICL-60046	Original Soundtrack 1	21/08/97
Victor VICL-60058	Drama File 1	03/09/97
Victor VICL-60059	Drama File 2	01/10/97
Victor VICL-60060	Original Soundtrack 2	22/10/97
Victor VICL-60061	Vocal Collection	17/12/97
Victor VIDL-30003	Drama Single 1	23/04/97
Victor VIDL-30035	Gift	22/09/97

En el otro extremo, la música ambiental de los OVAs es mucho más "seria". Hay abundancia de temas orquestales y temas con aires triunfales que recuerdan a las películas de capa y espada. Con tantos temas, discos y recopilatorios quizás no os vendría mal una pequeña orientación en la compra.
Un buen comienzo sería el "Best Songs" o el "Best Collection", que recopilan temas de la primera y segunda etapa respectivamente. Para los que hayáis tenido ocasión de ver los OVAs, hay un CD muy económico de *Sonmay Records* (GGG-074).
Hay un par de discos de los que desconozco incluso la referencia completa, y que presumiblemente deben de ser dramas de la serie TV. Tened siempre cuidado al comprar según qué discos. Es fácil que os encontréis con un disco que tiene una preciosa portada, y un montón de historias contadas dentro. Si no estáis muy seguros, siempre es mejor decantarse por recopilaciones a hacer compras a ciegas.
Un detalle importante es que a la hora de pedir discos por internet o por catálogo, os fijéis en los precios. Hay abundancia de discos originales que se venden a partir de 1.500 Pts aproximadamente. Pero muchos, por no decir la mayoría son *singles* con dos o cuatro temas. Son muy bonitos, pero un poco escasos en cuanto a duración.

En relación con la música, desde luego la estrella es **Magic Knight Rayearth**. Con dos temporadas en la TV, y 3 OVAs de reciente aparición tiene una nutrida lista de música.
Con tanto disco, los estilos son más variados. Los *openings* de esta serie son muy animados, con abundante guitarra eléctrica. He tenido ocasión de oír dentro de la música de esta serie desde temas "potentes" con abundante batería y guitarra, a algún "rap" a la japonesa. No faltan los temas que podríamos denominar "cómicos", ¿os imagináis a *Mokona* cantando?

Referencia	Nombre
Mercury PHDL-1031	Lullaby - Kono Uta Wo For You
Polydor POCX-1008	Original Best Book
Polydor POCX-1009	Sega Saturn OST
Polydor POCH-1001	Mokona no Ekaki Uta (Mokona Image Single)
Polydor POCH-1003	Mokona Ondo de Pupupu-no-pu
Polydor POCH-1004	Run (Eagle Image Song)
Polydor POCH-1005	Seiya no Tenshi Tachi
Polydor POCX-1015	Original Song Book 2
Polydor PODX-1029	All you Need Is Love
Polydor POCX-1050	Best Song Book
Polydor POCX-1076	OVA Original Soundtrack First Half
Polydor POCX-1077	OVA Original Soundtrack Second Half
Polydor POCX-1078	OVA Rayearth Original Song book "With Rayearth"
Polydor POCX-1084	EXTRA Hikaru
Polydor POCX-1085	EXTRA Umi
Polydor POCX-1086	EXTRA Fuu
Polydor POCX-1087	EXTRA Mokona
Polydor PODH-1277	Hikari to Kage wo Dakishimeta mama
Polydor PODH-1278	Itsuka Kagayaku
Polydor PODH-1230	Yuzurenai Negai

Otra serie que cuenta últimamente con muchos seguidores es **X 1999**. A pesar de que algunos han hecho correr rumores de que el "1999" es un añadido, puedo aseguraros que esos números aparecen en los mangas originales.
De **X** el único anime que se ha hecho por ahora es la película del mismo título, al menos a la espera de la sería de TV de la que hablan los rumores.
Eso no ha impedido que haya también una discografía cuanto menos abundante para una película. ¡Ya quisieran muchos directores de cine occidentales sacarle tanto beneficio sólo con la música a una película!
Por sacar al mercado, no faltan los discos dedicados a los personajes de la historia. El que la música suene o no en la película es algo que nunca ha preocupado excesivamente a

N. Referencia	Nombre	Fecha
Victor VICL-18238	Character File 1 - Yuzuriha & Sorata	21/06/96
AMDM-6170	Forever Love (Single)	08/07/96
Victor VICL-18239	Character File 2 - Seiichiro & Karen	24/07/96
Victor VICL-788	Original Soundtrack	21/08/96
Victor VICL-18240	Character File 3 - Satsuki & Subaru	21/08/96
Victor VICL-18241	Character File 4 - Nataku & Arashi	20/09/96
Victor VICL-18242	Character File 5 - Kusanagi & Kakyou	23/10/96
Victor VICL-18243	Character File 6 - Yuto & Seishiro	21/11/96
Victor VICL-18244	Character File 7 - Fuma & Kamui	18/12/96
Victor VICL-836	Character File Original Soundtrack	01/01/97



los japoneses. La banda sonora es inquietante. llena de extraños sonidos y melodías surrealistas. Compuesta por *Shimizu Yashuaki*, esta banda sonora de corte fúnebre y extraño gustará a los amantes de la música ambiental, aunque desde luego es cualquier cosa menos "comercial".



Una pequeña advertencia. Muchos habréis visto el videoclip promocional de esta película, que tiene un ritmo duro y trepidante (ha salido en uno de los CDs de **Minami2000**). Este tema, compuesto por el grupo *X-Japan*, no suena en realidad en la película, sino que salió como un *single* aparte y por lo tanto no está incluido en la banda sonora. El tema de este grupo que sí que suena en la película es "*Forever Love*". Este tema sí que está incluido.
El grupo *X-Japan* merecería en todo caso una mención aparte en la sección de *Jpop*, y es una buena muestra de la participación continua de muchos artistas y grupos destacados en la industria de la animación.

Otro anime que gozó de cierto éxito en nuestro país fue **Tokio Babilon**. El manga fue un completo fracaso de ventas (lástima), en cambio el anime se editó íntegro. La música de esta serie no es en absoluto tan tétrica como sugiere el tono de la misma. Tiene en cambio temas francamente animados a ritmo de batería electrónica, incluso temas que recuerdan al más puro "hip hop". Concretamente, el *Image Soundtrack 2* tiene una curiosa mezcolanza de estilos vocales francamente agradable.

Sony SRCL-2439/40	Image Soundtrack	22/07/92
Sony SRCL-2831	Image Soundtrack 2	09/03/94
Sony SRDL 3610-2	Single Triple	21/02/93
Sony SRCL-2699	Tokyo Babylon 1999	22/09/93
Sony ESDB-3461	Dé-jà vu	21/02/94

El resto de la música relacionada con el estudio *CLAMP* está relacionado con pequeños programas de radio y *videoclips*. Por hacer las menciones más importantes, comentar que *Clamp* tiene, a modo de pequeña broma, una emisora de radio "oficial", de la cual hay algún que otro disco. No esperéis aquí más que comentarios de las autoras y ocasionalmente chistes y música. Discos sólo aptos para fanáticos recalcitrantes.

TOCT-8179	Clamp Gakuen Youtoubu - Koushiki Album	30/03/94
Victor VICL-60082	Clamp Gakuen Housoubu Official Theme Song Collection	24/07/97

Probablemente algunos habréis oído hablar o incluso algunos hayáis visto un clip musical en el que aparecen todos los personajes de las series de anime de *Clamp* entremezclados. Este clip, que tiene el nombre genérico de **Miyuki-chan in Wonderland** tiene su propio disco:

Sony SRDL-3899	Clamp in Wonderland	01/08/94

Wish tiene también una pequeña versión animada, básicamente un vídeo musical. También existe un disco, incluso un pequeño *single* y una historia narrada:

Victor VICL-2181	Wish Original Soundtrack
Victor VICL-5337	Wish Drama Album
Victor VIDL-10832	Wish Theme Song Single

Como última curiosidad, hay otro CD de difícil catalogación, también relacionado con las *Clamp*.

Star Child KICA-33	Gakuen Tokkei Duklyon Original music & drama	21/01/91

De **Clover** he conseguido encontrar un disco, anunciado en la propia página oficial de *Clamp*, aparentemente con música del grupo *Cocco*.

Victor VICL-35051	Clover

Parece ser que existe también algún disco correspondiente a series como **Angelic Layer**, pero a pesar de haber buscado no he localizado ningún disco. Eso no es tan extraño como pueda pareceros. Os recuerdo que muchos discos salen al mercado con tiradas muy reducidas y que quedan rápidamente descatalogados.

Josema
orbatos@apdo.com



MALICE MIZER

Nació en Agosto del 92 cuando **Mirage**, grupo en el que *Mana* (guitarra, sintetizador y teclado) y *Közi* (idem) estaban, se separó y decidieron coger las canciones que habían compuesto y formar grupo propio. El objetivo era afectar a aquellos que los escucharan, lo que planteaba hacer algo distinto a lo visto anteriormente y descubrir qué es el ser humano (una paranoia alrededor de la cual giraron durante un tiempo). *Mana* pudo así llevar a cabo la idea que había estado gestando durante bastante tiempo.

Se les unieron *Gaz* (batería), *Yu~ki* (bajo) y *Tetsu* (cantante). En Marzo del 93 *Kami* sustituyó a *Gaz*, según parece porque le gustaba la canción *Barroque* (Barroco) y porque conocía a *Mana*.

Sacaron su primer disco, *Memoire* (Memoria/Recuerdo), a mediados del 94 con su compañía Midi:Nette. Ahí ya se podía ver el perfil que *Mana* había creado. Una especie de Rock Sinfónico de aspecto Visual y títulos en Francés... Sus canciones suelen tener un cierto ritmo de bailes de salón reconvertidos con sintetizadores, guitarras y, sobre todo, la voz del cantante dando un resultado bastante gótico. El propio nombre del grupo (Malicia/Maldad y Tragédia/Miseria) ya es bastante significativo.

Tres días después de aparecer la edición de lujo del disco *Mana* echó a *Tetsu* por no controlar su voz y porque no estaba de acuerdo en como interpretaba **sus** canciones. En octubre del 95 *Gackt Camui* se unió al grupo como cantante, pianista y muchas veces compositor. A partir de ahí varió un poco la orientación del grupo haciendo posible su debut como *major* en Nihon Columbia (Julio 97) con su 3° single. Sin llegar a estar en lo más alto han tenido grandes éxitos, sobre todo con su último álbum, *Merveilles* (Maravillas) y prácticamente se adueñaron de la definición Visual-Kei (tipo Visual).





Tienen 3 álbums: *Memoire* (24/7/94) -edición de lujo: *Memoire* DX (24/12/94)-, *Voyage~sans retour~* (9/6/96) y *Merveilles* (18/3/98).
7 Singles: *uruwashiki kamen no shotaijo* (10/12/95), *macherie* (10/10/96), *Bel Air* (6/8/97), *Au revoir* (3/12/97), *Gekka no Yasokyôku* (11/2/98); *ILLUMINATI* (20/5/98) y *Le Ciel* (30/9/98).
4 cintas de vídeo: *sans retour Voyage "derniere" ~encore une fois~* (35 min) (30/6/97), *Verte aile Bel air de l'image pays de merveilles* (30 min) (3/9/97); *merveilles l'espace* (78 min) (28/10/98) y *merveilles -cinq parallele-* (30min) (14/2/99).
4 libros de fotos: "*merveilles*" *à deux dimensions*, *Tanbi Jikken Kakumei*, *merveilles band score*, *MALICE MIZER Itan Shinmon* y varios especiales en revistas.

Sus conciertos son como obras en las que sobreactuan y no acabas de saber si estás en un concierto o en un teatro. La escenografía está muy trabajada y los decorados son una bestialidad. Suelen distinguirse varias partes. En *Merveilles l'espace* la primera parte (*ILLUMINATI*, *S-Conscious*...) parece un espectáculo sadomasoquista y es bastante extremista. La segunda (*Gekka no Yasokyôku*...), más tranquila y de ambientación barroca. La tercera (*Ju te veux*, *Brise*...) con coreografías calificables de "lolailas". Y la cuarta, para representar *Le Ciel*, con trajes barrocos recordando diferentes tipos de criaturas (ángel, demonio, gárgola, mariposa...) y *Gackt* bajando del techo con unas alas de un metro (como mínimo) cada una. Si podéis, echadle un vistazo, vale la pena. Creo que si el objetivo era afectar lo han logrado. Para bien o para mal no dejan indiferente a nadie.*Gackt Camui* dejó el grupo por "diferencias músicales" en Enero del 99. Y dijo que emprendería una carrera en solitario. A pesar de la inicial negativa de Midi:Nette en Abril sacó su primer Maxi Single *Mizérable*, está grabando su primer álbum (en Crown Records), tiene página web oficial, club de fans (Kissmark), programa de radio semanal y cada mes inunda las revistas del sector.

El 21 de Junio del 99 *Kami* murió a causa de una hemorragia subaracnoidal (*NdL: Viene de las membranas que protegen el cerebro: duramadre, piamadre y aracnoides*) en su apartamento de Tokyo. Desde entonces todo han sido (y son) dudas. Sólo se sabe que el nuevo single *Sakai no chi to bara* (El reencuentro de la rosa y la sangre) saldrá el 3/11/ 99 bajo su sello indie Midi:Nette.

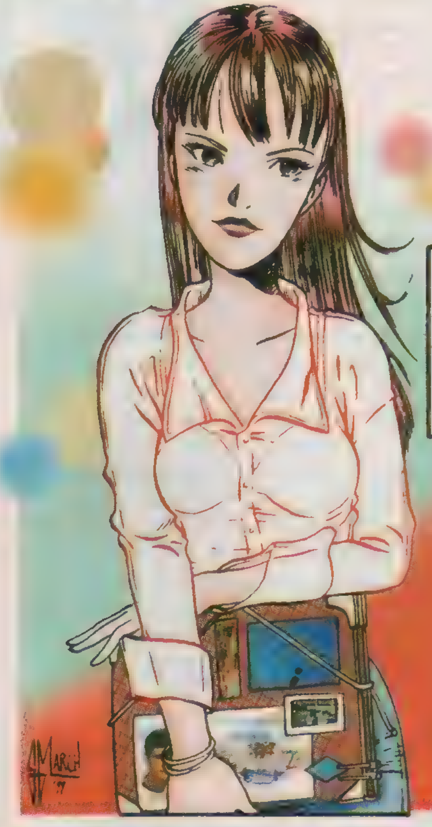
Por otro lado, *Tetsu* ha reaparecido junto a *Sakura*, ex batería de **L'Arc~en~Ciel** (*oppenings* **DNA2**, película **Rurôni Kenshin**...) en **Zigzo**, que sacó su primer álbum en Octubre (fechas en la que escribo esto).Hay una ML (en inglés) sobre **Malice Mizer**:
(*http://members.xoom.com/hidoko/indexmm.html*); y una página web en español: *http://malice-mizer.musicpage.com* (es mi página ^_^ pero es la única en castellano).

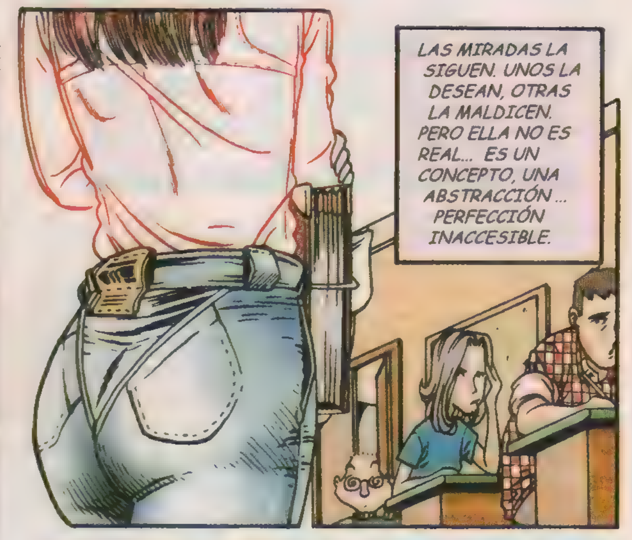
Minako
minako@teleline.es

UNIVERSITY BLUES

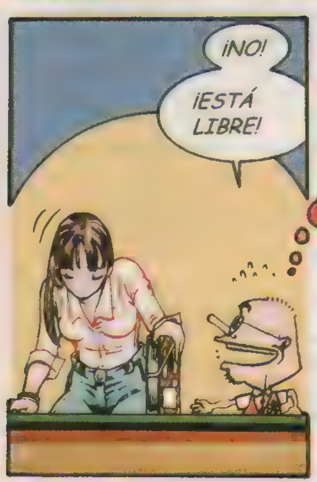
por GUILLERMO MARCH

gmarch@arrakis.es www.dreamers.com/autores/gmarch





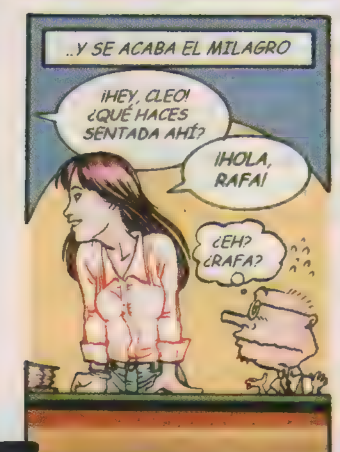


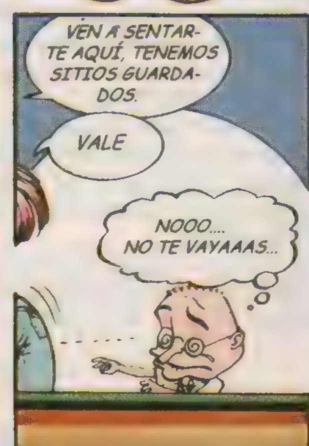
















N. DEL A.: MÁS O MENOS BASADO EN HECHOS REALES, EXCEPTO LA ÚLTIMA VIÑETA, QUE ES FICCIÓN PURA Y DURA

Inauguramos sección en Minami, en la que pretendemos que participéis todo lo posible, para que así, aunque sea indirectamente, nos hagáis llegar vuestros gustos y preferencias.
La idea es simple: Contarnos quién es vuestro personaje favorito y por qué. Podéis hablarnos de personajes famosos y conocidos como podrían ser Son Goku, Lina Inverse, Yuu Matsura, Rei Ayanami, Kenshin Himura, etc, o bien podéis rescatar del olvido a personajes secundarios que a vosotros os llegaron al alma como Shiryu, Yamcha, Meiko, Kaworu Nagisa, Hajime Saito, etc. De hecho, incluso podéis hablarnos de "malos malosos", ya sean de nuevo estos los principales o meros comparsas, como el Príncipe Diamante, Yasunori Kato, el Gran Patriarca del Santuario, Gary Oak, Shishio, etc.
Eso sí, si habláis de un personaje muy raro, desconocido o secundario, por favor mandad alguna ilustración o dibujo en el que aparezca, no vaya a ser que sea tan rebuscado que ni nosotros podamos conseguir material gráfico suyo.
Así pues, y en espera de vuestras cartas y colaboraciones, vamos a rescatar del olvido a un personaje magnífico donde los haya: Amano Jyaku.

Amano Jyaku

Seguramente muchos de vosotros os habréis incorporado hace tan sólo dos o tres años al mundillo. Si es así, probablemente a ninguno le suene la saga de **Urotsukidoji**, una serie de animación que en su momento fue la bomba porque fue la primera de contenido "fuerte" que se distribuyó de manera oficial, es decir, a través de Manga Films.
Era una serie, como ya digo, de contenido fuerte, con demonios, invocaciones, violaciones, tentáculos y demás elementos típicos de los ahora ya bastante comunes animes "de tentáculos". Sin embargo, si la gente sabía ver más allá de los polvos (que conforme avanzaba la saga se iban haciendo cada vez más repetitivos, aburridos y fuera de lugar), cosa que muchos reprimidos y pajilleros no consiguieron, habiendo pasado **Urotsukidoji** a la historia como una peli de guarradas, se encontraba con una historia cuando menos interesante (en la primera parte creo incluso que buena). Pero no estamos hablando de la saga y de la injusticia que supone que se recuerde sólo por sus guarradas y no por la grata historia que narraba, sino de su protagonista.
Protagonista, sí, porque aunque en algunas entregas pueda parecer que la cosa va por otros derroteros, lo cierto es que la única constante firme en toda la serie es *Amano Jyaku*, de profesión chulo de putas.
Bueno, en realidad es un componente de la raza de los hombres bestia, seres a medio camino entre los humanos y los demonios (o eso creo recordar, hace mucho que vi **Urotsukidoji**), y se le puede definir como el clásico anti-héroe. Salva el mundo y tal, sí, pero no lo hace por el bien de la humanidad, sino para probarse si es el mejor o no, siendo el máximo exponente de esto lo que a mí me enamoró: Resulta que lo llama el *Chojin*, su dios legendario, y le dice que va a nacer un ser que pone en peligro su existencia, que le encarga su destrucción. ¡¡Y el muy joputa va y acepta!! Un ser con poderes divinos, potencial ilimitado y del cual no sabe ni el nombre, ni el aspecto, ni la forma... joder, si no sabe ni cómo, cuándo o dónde va a aparecer, ¡casi nada!, y el tío vacila dice que por supuesto. ¡¡Me encanta!!
Pero no sólo eso, *Amano Jyaku* es uno de los personajes con más personalidad de todos los que me he encontrado jamás en una serie de manganime, y encima guardando coherencia, porque es muy fácil encontrar al típico "malo" que luego tiene su corazoncito, o personajes que es imposible que sean así en realidad, pero *Amano Jyaku* no, *Amano Jyaku* tiene unas reacciones y manera de comportarse a mi parecer perfectamente razonables y justificadas: está decidido a encontrar y hacer surgir al *Chojin*, su dios, y cuando lo encuentra y éste demuestra no ser lo que él esperaba, se atreve a enfrentarse a él; y cuando, evidentemente, no puede derrotarlo (joder, que es un dios), se hace la firme promesa de aguantar en el mundo de los vivos hasta comprobar si de verdad el mundo anunciado por dicho *Chojin* es un mundo mejor o no, haciendo de guardián hasta entonces, pero asegurando que si no es algo mejor tomará cartas en el asunto. Una amenaza que yo temería, incluso siendo un dios.
Hay más razones por las que me gusta el personaje, pero se me acaba el espacio, y al fin y al cabo esto era sólo un ejemplo de cómo va a ir la sección.
Ya sabéis, esperamos vuestras colaboraciones para saber quién es vuestro héroe y por qué.

Matsuyama
matsuyama@iname.com

Otra nueva sección de Minami, en la que pretendemos que de nuevo participéis lo máximo posible, una vez más para saber vuestros gustos, preferencias y opiniones, que al fin y al cabo la base del mundillo sois vosotros, lectores.
El mecanismo también será sencillo: básicamente nosotros iremos proponiendo unos cuantos temas y vosotros tendréis que escribirnos para decirnos si estáis de acuerdo, si no lo estáis, si opináis algo distinto a lo dicho... en definitiva, para contarnos vuestra opinión.

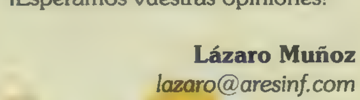
Eso sí, en aras del espacio y para poder publicar todas las opiniones posibles, por favor intentad ser breves y concisos, que si no apenas podemos publicar una o dos cartas recibidas (sirva de ejemplo de lo que NO tenéis que hacer esta primera opinión de arranque, que es excesivamente larga (pero es que como no hay más...)). Precisamente en aras del mencionado espacio, daremos preferencia a todas aquellas opiniones recibidas que sean cortas.
Vamos pues a elegir el primer tema de debate, que será...

¿Es Akira Toriyama un genio?

De todos es conocido el rotundo éxito que supuso la serie **Dragon Ball**, tanto en Japón como en España como en muchísimos países de Europa y de América. Ahora bien, ¿qué otra obra de *Akira Toriyama* ha sido un éxito? Fácil: NINGUNA.
Y repito, ninguna, ni siquiera **Dr. Slump** (**Arale**), serie que si bien ha sido muy elogiada por la crítica a efectos prácticos y reales no le ha llegado ni a la suela de los zapatos a **Dragon Ball** (en cuanto a fenómeno social, no entro a valorarlas en cuestión de calidad, principalmente porque las dos me parecen una mierda total y absoluta).
Pero es que, aunque pusiéramos que **Dr. Slump** también ha sido un éxito, ¿qué otras series de *Toriyama* son conocidas? ¿Podéis nombrarme alguna?
Y si una serie no es conocida, por algo será. Muchas pueden ser las causas, pero normalmente una siempre es que son malas. Si son malas no interesan, y como no interesan no se conocen.
Porque si un autor es bueno, todas sus obras son buenas; valga como ejemplo de autor de series más o menos de similar éxito (que no buenas, que quede claro) *Katsura*, cuyas obras gustan siempre más o menos por igual, eso quiere decir que cuando menos es regular (ya que me niego a decir que sea bueno), o *Rumiko Takahashi*, cuyos trabajos también suelen llegar siempre a más o menos al mismo número de lectores (tanto en este caso como en el de *Katsura* existen excepciones, pero valga la generalización).
Pero *Toriyama*... je.

Vale, tuvo una buena idea, el **Dragon Ball** original, y la llevó relativamente bien (hasta que la pervirtió, degradó y convirtió en basura por diversos motivos que no viene al caso comentar), pero... ¿qué más ha hecho? NADA. Si fuera un genio, todas sus obras habrían sido conocidas y habrían llegado a más o menos la misma cantidad de aficionados, pero la realidad es que esto no es así.
Si a eso le sumamos que como dibujante es bastante mediocre (porque, reconozcámoslo, es bastante malo en cuanto a anatomía y movimiento, y de los fondos mejor ni hablar) y que como guionista no me parece nada del otro jueves, resulta que el *Toriyama* dista MUCHO de ser un genio. A mí me da que es eso, un autor de los del montón que un buen día tuvo una idea genial y que después de eso no ha sabido mantener el ritmo, principalmente porque no tiene calidad ni nivel para ello.
Eso es lo que pienso yo. Por supuesto sois muy libres de pensar otra cosa, razón por la cual os invito a participar, ya sea para poneros de acuerdo conmigo o bien para llevarme la contraria.
¡Esperamos vuestras opiniones!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com





Buenas.
Bienvenidos a una nueva edición de La Palestra. Como este es el número 1. vamos a recordar lo que era.
La Palestra es una sección de autocrítica, ya que somos conscientes de que no somos perfectos (bueno, yo sí) y nos equivocamos, así que, antes de esperar que seáis vosotros los que os metáis con nosotros, preferimos ser nosotros mismos quienes digamos las cosas.
Así pues, en esta sección número a número comentaremos todos aquellos fallos o errores de los que nos hayamos percatado, así como publicar y responder vuestros mensajes y críticas a ese respecto.
Había querido dedicar esta Palestra a publicar y comentar alguno de los muchos "artículos" aparecidos en diversos panfletos y periódicos de mala muerte comentando lo malísima y perjudicial que es **Pokemon**, pero *Lázaro* me ha convencido de que no merece la pena ni desperdiciar espacio de nuestra revista con esa basura ni mucho menos darles una publicidad que esos ignorantes no se merecen, así que haré una Palestra de las "normales".
Empecemos ya, que tenemos mucho, pues un descuido por parte del maquetador y posteriormente del supervisor hizo que uno de los artículos de Desde la Torreta de Mazinger Z resultara repetido, lo sentimos, no volverá a ocurrir. También nos han llegado comentarios de la portada del último número, en el que de nuevo por un descuido del maquetador se reventó mal el filete del "2000", quedando una cosa rara que... bueno, si le echas imaginación puede quedar como una especie de principio de desaparición del 2000, como si de un paso intermedio entre el anterior logo de la revista y el nuevo se tratase (bueno, vale, ya lo sé, pero había que intentar justificarlo de algún modo, ¿no?).
Y poco más, pues como de costumbre esto lo estoy escribiendo cuando el número anterior apenas lleva un par de días en la calle (y eso que esta sección siempre es la última) y todavía no ha dado tiempo a que os leáis bien el número y nos hagáis llegar vuestras quejas (de todas formas, parece que los últimos números os han gustado, pues no hemos recibido prácticamente nada malo).
Vamos pues con el correo normal del apañero *Shinoperillas*.

Matsuyama
matsuyama@iname.com

Vaya vaya... Por lo que parece, hemos podido sobrevivir al supuesto fin del mundo, al efecto 2000 y a la borrachera que debió coger en fin de año *Matsuyama*. Por lo tanto aquí está la secció
n de correo de Minami, aunque este mes excepcionalmente en formato reducido, casi se podría decir que este mes el correo viene en tamaño de bolsillo. Pero no temáis, en el próximo número la sección volverá a tener su extensió
n habitual, e intentaré volver a llevar al día la correspondencia. Y antes de que *Matsuyama* quiera vengarse por lo de antes, empezaremos con las cartas de este mes.

Miguel Ángel Martínez (Ibiza, Baleares)
Miguel Ángel empieza su carta quejándose porque en el número dedicado *a Rumiko Takahashi* no hubiera ningún artículo dedicado a **Mermaid's Scar**. Y como el correo no sólo está para recoger vuestras felicitaciones, sino también para reflejar vuestras quejas, dicho queda (de todas formas, ya se hizo mención a semejante descuido en la palestra del siguiente número de Minami2000). Me alegro de que te guste **Detective Conan**, una serie fantástica que, aun teniendo una calidad indudable en todos los aspectos (dibujo, guión, historia, personajes...) no parece estar gozando de la aceptación de los lectores de nuestro país. Desgraciadamente, según confirmó *Jaime Rodríguez* (editor de la línea manga de Planeta) en el pasado Salón del Manga de Barcelona, la serie está teniendo unas ventas bastante bajas, que ponen en peligro su continuidad en el mercado. ¡Así que ya sabes, a convencer amigos para que se la compren! La continuidad del manga de **Slayers** está también en el aire, y con un panorama bastante parecido al de **Conan**. En cambio sí parece haber posibilidades de que las tres series que nos comentas (**X**, **Inuyasha** y **Blue Seed**) sean publicadas en los próximos meses por parte de Planeta. Seguiremos informando.


Emma Martínez, Centelles (Barcelona)

Laura (¡He perdido el sobre! ¡¡*MATSUYAMAAA*!! ¡Te tengo dicho que no te comas los sobres de los lectores!).
Después de su debut con la edición de **City Hunter** y **Utena** parece que la gente de Dynamic SK no se ha quedado quieta. Según parece están negociando nuevos títulos, entre los que



se encuentran bombazos como **Video Girl Ai** y **Gunbuster**. Atentos a la sección de noticias dónde os iremos informando en cuanto se confirme. Si el señor *Shirow* quiere, es posible que durante este año 2000 se recopile de una maldita vez todo el material que forma la segunda parte de **Ghost in the Shell**, llamada **Manmachine Interface**. Aunque como parece que *Shirow-sensei* sólo se dedica últimamente a hacer diseños para OVAs, novelas eróticas o cualquier cosa rara que se le ponga por delante en vez de dedicarse a dibujar manga, es posible que vuelva a sufrir el enésimo retraso en su publicación. Los derechos de emisión de **Wedding Peach** los tiene Vía Digital, y sobre **Magic Knight Rayearth** nada se ha vuelto a saber desde los rumores de hace un tiempo. Por último, del montón de CDs que se pueden encontrar sobre **Ruroni Kenshin**, personalmente te recomiendo el Best Theme, que lleva la mayoría de openings y endings de la serie, y alguna canción vocal más.



Diego Royo (Zaragoza)
A ver si encuentro la bola de cristal... La verdad es que aventurar predicciones sobre nuevas obras a publicar en España es bastante

Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus



complicado, me temo que en la larga lista de anime por las que pregunta Diego (**Genocyber**, **Angel Cop**, **ADPolice** o **Bastard!** entre otras) no hay ningún título con muchas posibilidades de salir a la venta por estos lares. Después del experimento de Planeta con los tomos recopilatorios de **Orion**, **Ghost in the Shell** y **Appleseed** (que por cierto parece que han tenido un considerable éxito), dicha editorial sigue estudiando la viabilidad de sacar tomos de otras series, como por ejemplo **Alita** e incluso la recientemente cerrada **Ranma 1/2**. Pero que conste que aún no hay nada definitivo, no hay que lanzar las campanas al vuelo. La reemisión de viejos clásicos del anime en España como **KOR**, **Saint Seiya**, **Touch** o tantos otros es bastante difícil, ya que los derechos para la emisión de series tienen un periodo limitado, y para volver a emitirlas tendrían que comprar esos derechos otra vez. Y me temo que las cadenas de TV no están por la labor.

Manuel Escudero García
Badalona (Barcelona)

¿Ya está? Pues sí, como ya os anunciaba al principio esta iba a ser una sección de correo muuuuuuy reducida. Así que os espero el mes que viene. ¡Mata ne!

Asuma Shinohara

Recordad, enviad todas vuestras cartas, dibujos, colaboraciones, criticas, regalos, etc, a:

ARES Informática - Revista Minami
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami. Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios)

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VÍDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCIÓN VARIOS:

Windows Media Player
Intel Indeo 5
QuickTime for Windows
WinAmp

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami2000@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

Minami

Contenido del





Internet

Era previsible que semejantes éxitos tuvieran una notable presencia en la red, así que te hemos seleccionado las mejores páginas que sobre dichas series hemos encontrado para que navegues off-line (sin conexión a Internet ni gasto de dinero).



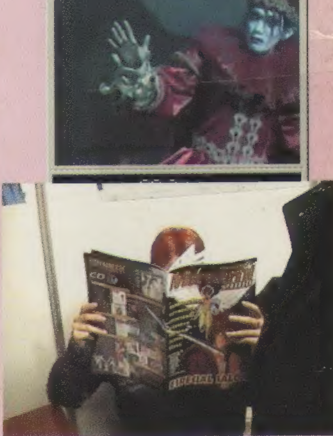
Varios

Como cada mes, hemos incluido una serie de juegos, programas y complementos para que disfrutes como nadie con tu ordenador. Pieles para Winamp, temas de escritorio para Windows... ¡Todo lo que siempre has deseado de tus personajes y series favoritas y más!

Música

El gran número de series comentadas en este número da lugar a que sean muchos y muy buenos los temas que acompañan a sus versiones animadas. Por eso te incluimos una variada recopilación de temas vocales y de BSO, para que no te falte ni uno solo de tus temas favoritos.





Imágenes

Disfruta ahora y siempre de una maravillosa recopilación de imágenes e ilustraciones de tus series favoritas. Te incluimos una buena cantidad para que puedas deleitarte una y otra vez con la enorme calidad de esta variada selección.





Vídeos

Y para terminar, una variadísima selección de increíbles vídeos, J-POP incluido. ¡Con especial atención a las imágenes del karaoke y cosplay del V Salón del Manga de Barcelona!